Grimm D20 – Cautio Criminalis

Eine Sammlung von Krinimalfällen in der Welt von Grimm

Ziel dieses Bandes ist es, einfach Kriminalgeschichten in der Welt von Grimm zu erzählen, schließlich sind Nick Burkhardt & Hank Griffin Police-Detectives in Portland, und die meisten Ihrer Fälle sind zunächst meist genau das: Polizeifälle. Es wird viel Ermittlungsarbeit geleistet, und sehr oft sind die Ereignisse gar nicht so dramatisch, aber spannend. Hier also eine Sammlung von Kriminalfällen und Ermittlertätigkeiten- manche mit Wesenbezug, manche auch ohne.

Inhalt

Spielleiterkapitel: Leiten von Kriminalermittlungen 4

Checkliste: Kriminalermittlungen leiten 6

Fall 1: Der Nebel von St. Helens 8

Szenen 9

Zeitstrahl der Ereignisse....9

Szenenabfolge 9

NSCs....14

Besondere Regeln....17

Handouts & Props (optional) 19

Fall 2: „Die schwarze Etüde“ 23

Szenenübersicht....24

....25

Handouts....25

NSCs....27

Fall 3: Noblesse Oblige – Das Schweigen der Diener 29

Einleitendes Kapitel (nur für die SL)....29

Szenen 31

Begegnungs- und Ereignistabelle im Herrenhaus (d20) 34

NSCs....35

Fall 4: Das Haus der Dämonen....38

Szenenübersicht....38

NSCs....41

Handouts 41

Mögliche Ausgänge 43

Fall 5: Der Schatten im Fleisch 44

Fall 6: Der Schatten im Wald“ 50

Handouts 56

Fall 6: 📖 Die Purpurnen Flüsse 59

📰 Handouts 63

Fall 7: *Höllische Rache* 66

📜 Szenenübersicht (ausformuliert)....68

👨‍💼 NSCs 70

🧠 SPIELLEITER-Kapitel – Höllische Rache- Inszenierung....79

🎸 Fall 8: Ruhe in Metall – Mord im Klang der Vergangenheit 82

🧑‍🚒 87
Wichtige NSCs mit Grimm D20-Werten 87
📖 Fall 9: Der letzte Anruf 91
NSCs 94
🔗 Beziehungsgeflecht Hydralis Biotech 98
🧪 Biochemisches Gutachten – Toxin V83 100
Karte des Institutes mit manipoulierten Stellen (SL) 102
🕵️ Fall 10: Golden Sidewalk Blues 103
🎬 Kapitelübersicht 103
🕴️ NSCs 105
📜 Handouts (Ideen) 106
🧰 Spielleiterkapitel: *„Im Glanz der Lüge“* 107
🩺 „Herz aus Glas“ – Ein Krankenhaus-Noir 111
🧭 KAPITELÜBERSICHT 111
🗃️ HANDOUTS 114
🧠 SPIELLEITERTIPPS – NOIR IN WEISS GEKLEIDET 116
📍 ORTE IM KRANKENHAUS 118
Begegnungstabellen 121
Fall 11: Das Mädchen am See 124
Karte der Schule 125
🎭 NSCs 126
📚 Ermittlungsstruktur 130
🧠 Ermittlungsnetz – Übersicht der Verbindungen 132
Handouts 133
Fall 12: Schatten über Franklin High 138
🧭 Szenenübersicht 138
🎭 NSCs & Gegner 140
🗂️ Ermittlungstabelle Franklin High 142
🎭 SL-Schnellübersicht – Schatten über Franklin High 143
🎭 Vorlesetexten zu den Szenen 145
Flowcharts Abfolge 148
📄 Handouts für Schatten über Franklin High 149
Fall 13: Todesfahrt der *Aurora* 151
Szenen 151
NSCs 154

⚙️ Spielmechanik & Dramaturgie 156
Handouts 158
Liste Krimis: 161

Spielleiterkapitel: Leiten von Kriminalermittlungen

---

1. Grundidee

Kriminalfälle unterscheiden sich von klassischen Monsterjagden oder okkulten Szenarien: Sie leben weniger vom unmittelbaren Kampf, sondern von **Spannung, Verdacht und Enthüllung**. Spielercharaktere sind Detektive, Polizisten, Forensiker oder Berater, die sich ihren Weg durch Indizien, falsche Fährten und menschliche Abgründe bahnen.

Als Spielleiter bist du weniger „Gegner" der Spieler als vielmehr **Regisseur einer Inszenierung**. Dein Ziel ist es, ein Netz aus Hinweisen zu legen, das die Spieler nach und nach entwirren.

---

2. Aufbau einer Ermittlung

Eine gelungene Ermittlung besteht aus klar strukturierten Bausteinen. Du kannst dich an diesem **Dreischritt** orientieren:

a) Der Aufhänger

- Immer ein **dramatischer Start**: ein Mordfund, ein schockierender Unfall, ein verschwundener Zeuge.
- Präsentiere sofort eine starke Bildsprache (Tatortszene, verzweifelter Anruf, Zeitungsartikel).

b) Die Indizienspur

- Lege etwa **5–7 Schlüsselhinweise** fest, die den Fall vorantreiben.
- Jeder Hinweis sollte auf eine **Szene** hinauslaufen: Tatort, Befragung, Labor, Archiv, Überwachung.
- Wichtig: Gib falsche Fährten, aber achte darauf, dass **mindestens ein Hinweis pro Szene zum nächsten Schritt führt**.

c) Die Auflösung

- Das Finale sollte ein Ort mit hohem Spannungsgrad sein (Konzert, Gerichtsgebäude, Hafen, einsames Haus).
- Entscheide, ob die Auflösung **juristisch (Verhaftung)**, **dramatisch (Konfrontation)** oder **übernatürlich (Ritual, Wesenenttarnung)** erfolgt.

---

3. Werkzeuge für die Spielleitung

Offene Fragen

Stelle den Spielern **Fragen zurück**, wenn sie unsicher sind:

- „Wie könnte man herausfinden, wer in der Nacht Zugang hatte?“
- „Welches Detail wirkt für euch unlogisch?“
  Das hält sie aktiv im Detektivmodus.

Red Herrings

Täusche die Spieler durch **falsche Verdächtige** oder **zweideutige Beweise**. Wichtig: Sie sollen Spannung erzeugen, aber nicht die Lösung blockieren.

Okkulte Note

Da dies ein Grimm-Band ist, darf immer ein **übernatürlicher Schatten** mitschwingen – auch wenn sich der Fall rein menschlich lösen lässt. Ein unerklärliches Flüstern, ein Symbol an der Wand oder ein Zeuge, der „mehr gesehen hat“ als möglich erscheint.

---

4. Szenen inszenieren

Tatort

- Beschreibe Gerüche, Temperaturen, kleine Details.
- Gib visuelle Hinweise (z. B. „die Asche einer Zigarette, die nicht zur Marke des Opfers passt“).
- Nutze Fertigkeitsproben (Spurenlesen, Forensik, Wahrnehmung).

Befragungen

- Spiele die NSCs lebendig: Nervosität, Wut, Weinen, Ausflüchte.
- Einfache Technik: **Sag immer etwas Wahres, etwas Unwichtiges und etwas Falsches.** Spieler müssen trennen.

Nachforschungen

- Archiv, Bibliothek, digitale Spuren, Labore.
- Mach Recherche zu einem **Abenteuer im Abenteuer**: nächtlicher Einbruch ins Archiv, ein Computer, der nur langsam Daten preisgibt, ein Informant, der Gegenleistungen verlangt.

---

5. Dramaturgie & Spannung

- **Zeitelement**: Gib Fristen („Der Verdächtige tritt morgen im Konzert auf“).
- **Gefahr**: Lass Zeugen verschwinden, Beweise verbrannt werden.
- **Atmosphäre**: Nebel, Regen, Dunkelheit, verrauchte Büros – ein Fall lebt vom Ton.
- **Finaler Twist**: Baue wenn möglich eine Enthüllung ein, die alles verändert (z. B. Täter ist ein Wesen / Täter ist unschuldig, Ritual war Auslöser).

---

6. Proben & Regeln

- **Indizien sollten nie an einem einzelnen Wurf scheitern.**
  → Missratene Proben verlangsamen nur, sie dürfen den Fall nicht blockieren.
  → Gib stattdessen Teilinformationen oder Fehler in der Interpretation.
- **Befragungen**: Diplomatie, Bluffen, Einschüchtern oder Empathie können die gleiche Szene auf unterschiedliche Weise auflösen.
- **Okkultes**: Einfache SG 12–18, komplexe Rituale SG 20+.

---

7. Spielleitungstipps

- **Flexibilität**: Plane die Hinweise, nicht den Weg. Spieler sollen ihre eigenen Schlüsse ziehen.
- **Notizen**: Schreibe alle Namen, Orte und Objekte auf ein Whiteboard oder Zettel, damit Spieler Muster erkennen können.
- **Pacing**: Wenn die Spieler feststecken, gib subtile Hinweise („Ein Kollege erwähnt, dass jemand ungewöhnlich nervös war…“).
- **Belohnung**: Erfolg ist nicht Gold oder Beute, sondern **die Wahrheit**. Gib dafür Ruhm, Ansehen oder Einfluss.

---

8. Varianten

- **Rein kriminalistisch**: Alles bleibt rational erklärbar.
- **Halb okkult**: Symbole, Aberglaube, aber Täter ist menschlich.
- **Übernatürlich**: Täter oder Opfer sind Wesen, Ritual spielt zentrale Rolle.

Checkliste: Kriminalermittlungen leiten

hilft, den Überblick zu behalten und den roten Faden nie zu verlieren

---

1. Einstieg

- **Dramatischer Aufhänger** (Mord, Unfall, Verschwinden)
- Erste **starke Bildsprache** am Tatort
- Ein Verdächtiger oder falsche Spur sofort sichtbar

---

2. Indizienspur

- 5–7 **Kernhinweise** festgelegt

- Jeder Hinweis führt zur **nächsten Szene**
- Mindestens 1 falsche Fährte eingeplant

---

3. Szenenarten

- **Tatort** (Spuren, Proben, Details)
- **Befragungen** (Wahrheit + Unwichtiges + Lüge)
- **Recherche** (Archiv, Labor, digital, okkult)
- **Gefahrenszene** (Zeuge verschwindet, Beweise bedroht)

---

4. Dramaturgie

- **Zeitdruck** (Fristen, Konzert, Prozess, Ritual)
- **Atmosphäre** (Wetter, Orte, Geräusche, Gerüche)
- **Steigerung**: jeder Hinweis erhöht Spannung
- **Twist** im Finale

---

5. Regeln

- Hinweise **nie an einem Wurf scheitern**
- Missratene Probe = Teilerfolg oder Fehlinterpretation
- Okkultes SG 12–20, je nach Tiefe
- Finale Probe/Entscheidung vorbereiten

---

6. Varianten

- **Rein kriminalistisch**
- **Halb okkult** (Symbole, Aberglaube)
- **Übernatürlich** (Wesen, Rituale, Flüche)

Fall 1: Der Nebel von St. Helens

Ein Polizei-Fall für Grimm D20 – inspiriert von John Carpenter's „The Fog"

Einleitung für die Spieler

Portland, Oregon.

Nebel ist hier nichts Ungewöhnliches – er gehört zum Fluss, zur Stadt, zum Alltag. Doch dieser Nebel ist anders.Er kommt mit der Dunkelheit, frisst das Licht, verschluckt Geräusche – und löscht Technik und Leben gleichermaßen aus.

Es beginnt mit einer Leiche in einem stillgelegten Leuchtturm –und endet mit einer Wahrheit, die tief unter den Gründungsakten dieser Stadt begraben liegt. Ein hundert Jahre altes Verbrechen. Eine Schuld, die nie gesühnt wurde.

Die Spielercharaktere werden von der lokalen Polizei hinzugezogen. Denn in Behördenkreisen hat sich ihre Gruppe längst einen Ruf gemacht: Sie übernehmen die Fälle, für die niemand zuständig sein will. Die, die seltsam sind. Die verrückt wirken. Die nicht in Akten passen. Und dieser Fall? Dieser Fall riecht nach Ärger, nach Altem, nach Dingen, über die man in Portland nicht mehr spricht.

Kein Wunder, dass sich die Streifenbeamten ihre Hände nicht schmutzig machen wollen.

Stimmung & Ton

Dieses Szenario ist ein übernatürlicher Polizeifall im Stil klassischer Spukgeschichten: Langsam, düster, atmosphärisch. Gewalt geschieht im Verborgenen. Es geht nicht um Kampf, sondern um Erkenntnis – und Schuld.

Szenen

Zeitstrahl der Ereignisse

Zeitpunkt	Ereignis
Nacht 1	Leiche im Leuchtturm
Tag 2	Nebel über den Docks, Leiche am Hafen
Nacht 2	Boot „Lorraine“ gefunden
Tag 3	Recherche
Nacht 3	Kirche → Glocke läutet, Nebel wird aktiv
Finale	Geister greifen Leuchtturm an

Szenenabfolge

Szene 1 – Fund im Leuchtturm

Ort:

Leuchtturm am St. Helens Point, seit Jahren automatisiert.

Beschreibung:

„Der Wind peitscht über die Felsen von St. Helens Point, wo der alte Leuchtturm wie ein einsamer Zahn aus der Klippe ragt. Das Gebäude ist längst automatisiert, aber noch immer schaltet sich nachts das Licht ein – mechanisch, leblos, wie ein Ritual aus längst vergangener Zeit. Drinnen ist es still. Zu still. Der Geruch von Salz, Schimmel und altem Dieselöl hängt in der Luft. Und auf dem Boden, mitten in der kleinen Kabine: ein toter Mann. Die Haut verzerrt, als hätte das Meer ihn geholt – und dann wieder ausgespuckt.“

Ein Wartungstechniker wird tot aufgefunden – die Haut aufgerissen, als wäre er vom Meerwasser zerfressen worden. Die Fenster sind geschlossen. Die Tür war von innen verriegelt.

Hinweise:

- **Salzrückstände unnatürlich hoch konzentriert (SG 12 Naturkunde / Chemie).**
- **Zersetzte Seekarte – auf ihr: alte Route der *Aradia*.**

- **Funkgerät zeichnet leises Glockenläuten auf, gefolgt von Flüstern.**
- **Fußabdrücke im Nebel: nackt, bloßfüßig, aber salzverkrustet.**

Ermittlungsprobe:

- ***Ermittlungen SG 15* → Verbindet Fund mit alter Seeroute.**
- ***Okkultes Wissen SG 12* → Salzkreuz auf Boden ist Schutzsymbol gegen „Ertrunkene Seelen“.**

Szene 2 – Nebel über den Docks

Beschreibung:

„Der Nebel ist heute früh. Er kommt vom Wasser her, als würde ihn etwas treiben. Er kriecht zwischen den Lagerhäusern, verschluckt Hafenlampen, bringt die Geräusche zum Verstummen. Im Sicherheitsraum der Dockanlage flackert der Monitor. Dann Schwarzbild. Als er zurückkommt, sieht man eine Silhouette. Still. Beweglos. Dann ist sie weg. Minuten später liegt ein Wachmann tot neben dem Haupttor – ohne Wunde, aber mit weit aufgerissenen Augen, als hätte er das Ende der Welt gesehen.“

Ort: Portland, Hafenbezirke

Ereignisse:

- **Funkverkehr meldet eine Gestalt im Nebel – Kameraüberwachung fällt aus.**
- **Ein Wachmann wird tot aufgefunden, obwohl er „nur“ auf Patrouille war.**
- **Videoübertragung zeigt nur das Wort „HEIM“ in beschlagenem Glas.**
- **Ermittler hören eine Glocke – sie scheint von überall zu kommen.**

Proben:

- ***Ermittlungen SG 13*: Symbolische Anordnung der Leichenpositionen → Kreuz aus Körpern**
- ***Okkultes SG 12*: Die Erscheinung im Nebel ist nicht von dieser Welt – wirkt wie ein „geankertes Echo“**

Szene 3 – Tödlicher Fang

Ort: Verlassenes Fischerboot „Lorraine“, treibend auf dem Columbia River

Anlass:

Ein lokaler Kapitän meldet das Boot – ohne Crew, aber voll intakt.

Beschreibung:

„Die Lorraine treibt lautlos auf dem Columbia River. Keine Lichter. Kein Motor. Nur das Schlagen der Wellen gegen den Holzrumpf. An Bord: Chaos – Netze zerrissen, das Funkgerät

zerbrochen, überall Wasserlachen mit glitzernden Salzrändern. Die drei Männer, die hier starben, wirken nicht ertrunken. Sie wirken… ertränkt. Als hätten sie Stunden unter Wasser verbracht, ohne einen Tropfen in der Lunge – bis das Herz stehen blieb. Aus dem Funkgerät kriecht noch ein letzter Ton: ein metallisches Läuten. Und dann… Flüstern.“

- **An Bord: 3 Leichen, alle mit geplatzten Lungen, als hätten sie unter Wasser geatmet.**
- **Überall Salzrückstände, Algen – auch an Stellen, wo nie Wasser war.**
- **Funkgerät sendet Störsignale in Morsezeichen → Übersetzt: *"Gib uns zurück, was ihr genommen habt."***
- **Logbucheintrag mit Hinweisen**

Spannungselement:

Während die Ermittler an Bord sind, taucht der Nebel auf.

- **Schatten bewegen sich.**
- **Kälte senkt sich wie ein Schleier.**
- **Optionale Probe: *Reflex SG 14* → rechtzeitig fliehen**
- **Wird das Boot nicht rechtzeitig verlassen, kann es in einer *Geisterdrehung* verschwinden und später zerstört angespült werden.**

Szene 4 – Die vergessene Wahrheit

Ort:

- **Portland Universität**
- **Stadtarchiv**
- **Küstenmuseum**

Beschreibung:

„Im Lesesaal der Universität riecht es nach altem Papier, vergilbtem Wissen und Staub vergangener Zeiten. Der Archivar spricht kaum, nur sein Finger gleitet über die verzeichneten Todesanzeigen des Jahres 1889. Eine Siedlung verschwand, ein Schiff sank, ein Leuchtturm schwieg. Kein Gerichtsurteil, keine Untersuchung. Nur ein vergilbtes Tagebuch mit einer Zeile auf der letzten Seite: 'Ich habe das Licht gelöscht. Sie sind gekommen. Er erklärt, wo weitere Dokumente und Informationen zu finden sind.'“

Recherche-Ziele:

- **Aufarbeitung der *Aradia*-Katastrophe (1889)**
- **Der Leuchtturmwärter Jonathan Harrow, der das Licht löschte**
- **Überlebende Gemeinde New Rest – später ausgelöscht**

- **Erwähnung einer verbotenen Seefahrer-Liturgie**
- **Hinweise auf verschwundenes Kirchenartefakt**

Fund:

- **Ezekiel Bly, ein ehemaliger Pastor, hinterließ ein Tagebuch:**
- **„Die Geister sprachen zu mir. Sie wollen heim. Aber nicht in den Hafen – in die Wahrheit."**
- **Zeitungsartikel über den Untergang der *Aradia***
- **Inventarliste (Verbleib der Schiffsglocke) (nur nach dem Biblithekar überzeugt durch eine Probe (SG12)**
- **Seekartenfragment mit Notizen über Leuchtturmroute**

Szene 5 – Der Totenglockenschlag

Ort: Verfallene Kapelle am Stadtrand von Astoria

Beschreibung:

„Die alte Kapelle am Stadtrand hat schon lange kein Gebet mehr gehört. Ihr Dach ist eingefallen, die Fenster zerborsten – und doch scheint jemand dort zu leben. Oder etwas. Auf dem Altar liegt ein Buch in Leder gebunden, mit Wasserflecken und rostigen Salzkristallen auf dem Einband. Der Pfarrer, ein Greis mit zitternder Stimme, spricht von Glocken, die nie geläutet wurden, von einer Liturgie, die einst zur Vergebung führen sollte. Dann, als die Nacht hereinbricht, erklingt es zum ersten Mal: das langsame, metallische Läuten einer Glocke, die nie da war."

NSC:

Pfarrer Mallory, alter Geistlicher, kennt die Geschichte.

Dialogszene:

- **Mallory glaubt an die Geister.**
- **Er zeigt den Spielern das *Gebet der Versöhnung*:**
    - **Nur wenn auf dem Original-Altar gesprochen, kann der Bann gelöst werden.**
- **Das Altarstück befindet sich im Museum – gestohlen von Vorell (Museumsdirektor)**

Spukereignis:

Die Kirche wird nachts vom Nebel verschluckt – Glockenläuten, dann das „Ertrinkende Kreuz" erscheint über dem Altar (ein Symbol aus Salz und Blut).

Szene 6 – Rückkehr der *Aradia*

Ort: Klippenküste, kurz vor St. Helens Point

Beschreibung

„Die Küste liegt in Schweigen. Kein Wind. Kein Tier. Nur der Nebel, der sich wie ein Vorhang aus Vergangenheit über die Bucht legt. Und dann, wie aus einer anderen Welt: ein Rumpf. Ein Mast. Segel aus Nebel. Die Aradia ist zurück. Halb sichtbar, halb Erinnerung. Die Stimmen der Ertrunkenen hallen über das Wasser, rufen Namen, fordern Schuld. Wer näher tritt, sieht mehr als ein Geisterschiff. Er sieht sich selbst – auf dem Deck, in einer anderen Zeit. Und hört die Glocke schlagen. Eins. Zwei. Drei…"

Ereignisse:

- **Die Spieler sehen ein halbtransparente Geisterschiff – die *Aradia*.**
- **Schatten auf dem Deck. Glocken läuten.**
- **Die Spieler werden zu einer Entscheidung gezwungen: Fliehen oder das Schiff betreten (Vision / Traumreise).**

Vision auf dem Schiff (wenn gewagt):

- **Szenen aus dem Verrat 1889**
- **Schreiende Männer, ertrinkende Kinder**
- **Die Spieler erleben das aus den Augen der Täter**

→ *Willenswurf SG 16*, um geistige Stabilität zu behalten (Verlust von 1W3 Abhärtung bei Misserfolg)

Szene 7 – Finale im Leuchtturm

Beschreibung:

„Der Leuchtturm steht wie ein einsamer Wächter im tosenden Wind. Die Tür ist offen. Drinnen: der alte Altar, wieder zusammengesetzt, mit Salzkreisen und Blutresten. Silas Vorell kauert davor, seine Augen leer, sein Mund flüsternd. Über ihm dreht sich das Licht – langsam, wie eine letzte Mahnung. Der Nebel presst gegen die Fenster, formt Gesichter, Hände, Schreie. Das Ritual muss beginnen. Jetzt. Sonst wird es keine Morgendämmerung mehr geben."

Aufbau:

- **Nebel ist überall. Alle Wege führen nach St. Helens Point.**
- **Vorell wartet dort – gezeichnet, spricht mit Stimmen.**
- **Der Altar ist bereit. Doch auch die Geister warten.**
- **Die Spieler müssen das Ritual vollziehen, den Schuldigen opfern oder standhalten.**

Ablauf:

- **Der Nebel wird jede Runde dichter.**

- **Geister greifen an – kein Kampf möglich, nur Bann oder Flucht.**
- **Das Ritual dauert 5 Runden. Jede Runde muss eine Probe bestehen:**
    1. ***Okkultes SG 12* – Kreis aus Salz**
    2. ***Willenskraft SG 14* – Lesen trotz Stimmen**
    3. ***Überzeugen SG 16* – Vorell muss gestehen**
    4. ***Okkultes SG 15* – Glocke im richtigen Moment läuten**
    5. ***Entscheidung* – Wer bezahlt den Preis?**

NSCs

Geister der *Aradia*

Vergeltende Seelen der 1889 ertrunkenen Passagiere und Besatzung

- **Typ: Untote Erscheinungen (körperlos, durch den Nebel gebunden)**
- **GES 16 | RK 14 | TP – (nicht dauerhaft verletzbar)**
- **Bewegung: 9 m schwebend (ignoriert Terrain)**
- **Initiative: +4**
- **Widerstände:**
- **Reflex: +3**
- **Zähigkeit: –**
- **Willen: +5**

Immunitäten:

- **Alle physischen Angriffe außer durch *symbolisch aufgeladene Objekte* (z. B. geweihte Gegenstände, Salz, Glockenläuten am Ritualaltar)**
- **Immun gegen *Furcht*, *Lähmung*, *Gift*, *mentale Effekte***

Angriffe & Fähigkeiten

Ertränkender Griff

- **Berührungsangriff: +5**
- **Effekt: 1W6 Schaden + Spieler verliert 1W3 Atemrunden**
- **Besonderheit: Wenn TP auf 0 sinken, zählt das Opfer als *ertrunken*, auch wenn es nicht unter Wasser war**
- **Rettungswurf: *Zähigkeit SG 14*, um weiteren Atemverlust zu verhindern**

Kälte der Tiefe

- **Einmal pro Begegnung, Radius 3 m um den Geist**
- **Alle lebenden Kreaturen: *Zähigkeit SG 15***

- **Bei Misserfolg: 1W6 Kälteschaden + halbe Bewegung für 2 Runden**
- **Fluff: Die Umgebungstemperatur fällt augenblicklich, Atem gefriert in der Lunge**

Schrecken der Schuld

- **Automatisch bei Sichtung des Geistes**
- **Willenswurf SG 16**
- **Bei Misserfolg: 1W4 Punkte Wahnsinn + 1 Runde handlungsunfähig**
- **Gelingt der Wurf: Die Figur kann normal handeln, ist aber sichtlich erschüttert (–1 auf CH-Proben für 1 Stunde)**

Nebeltritt

- **Passiv: Geister können durch Wände, Fenster, Schutzkreise (außer Salz oder geweihte Kreide)**
- **Einmal pro Runde: Freie Bewegung durch bis zu 9 m feste Materie**

Salzschmerz *(reaktiv)*

- **Wird der Geist mit Salz oder einer gesegneten Waffe getroffen, schreit er auf, zieht sich für 1 Runde zurück und verliert die Fähigkeit *Ertränkender Griff* bis zur nächsten Runde.**

Verbindung zum Nebel

- **Solange sich die Geister im Nebel befinden, erhalten sie:**
  - **+2 auf RK**
  - **Unverwundbarkeit durch „normales" Licht**
  - **Ihre Schreie hallen doppelt → *Ermittlungen-Proben* in ihrer Nähe +2 SG**
- **Wird der Nebel durch *Schiffsglocke* oder *Salzkreis aufgelöst*, verlieren die Geister pro Runde:**
  - **Eine Fähigkeit (Reihenfolge: *Schrecken der Schuld* → *Kälte der Tiefe* → *Ertränkender Griff*)**
  - **Sichtbarkeit (nach 3 Runden vollständig gebannt)**

Varianten (für Szenenvielfalt)

Kindgeister

- **Kleiner, flüchtiger, kaum greifbar**
- **Kein *Ertränkender Griff*, stattdessen:**
  - ***Klage*: Erzwingen *Willenswurf SG 13* → bei Misserfolg: 1 Runde Fluchtverhalten**

Glockengeist

- **Träger der Verdammnis**
- **Beim Erscheinen: Glocke erklingt → *Furchtprobe SG 17***
- **Spezial: Kann in Glockentürmen oder über Funkgeräten erscheinen**

Detective Karen Sato (Polizeiverbindung)

- **Typ: Mensch (Schliche-Kennerin)**
- **GES 13 | IN 14 | CH 15**
- **Fähigkeiten: Überzeugen +6, Polizei-Netzwerk, Taktisches Gespür**
- **Besonderheit: Ahnt früh, dass es kein normaler Fall ist – will aber Beweise**

Pfarrer Elias Mallory (alter Geistlicher, Verbündeter)

- **Typ:** Mensch (ehemals Exorzist, jetzt zurückgezogen)
- **GES 10 | IN 13 | CH 16**
- **Fähigkeiten:** Okkultes Wissen +6, Theologie +5, Beruhigen +4
- **Besonderheit:** Kennt die Liturgie der Versöhnung und erkennt das Wirken geisterhafter Kräfte sofort. Sein Glaube gibt ihm eine natürliche Widerstandskraft gegen Furchteffekte.

Kapitän Harlen Dross (Fischer, Augenzeuge)

- **Typ:** Mensch (abgehärteter Seemann)
- **GES 12 | IN 11 | CH 10**
- **Fähigkeiten:** Navigation +5, Seemannsgarn +4, Einschüchtern +3
- **Besonderheit:** Entdeckte das treibende Geisterboot „Lorraine“. Seine Aussagen wirken wirr, aber beinhalten wahre Details – wie etwa das Läuten der Glocke und das Auftauchen der *Aradia*. Entwickelt Symptome von Schlaflosigkeit und Albträumen.

Ezekiel Bly (verstorben, früherer Pastor von New Rest)

- **Typ:** Geist (Ruheloser)
- **GES – | IN 15 | CH 1**
- **Fähigkeiten:** Erscheinung in Träumen, Flüstern durch Gebete, Letzte Warnung
- **Besonderheit:** Kann durch Gebet oder im Zustand tiefer Meditation kontaktiert werden. Er hilft den Ermittlern mit fragmentarischen Visionen und Zitaten aus seiner Liturgie. Er fürchtet, dass seine Warnungen zu spät kamen.

Silas Vorell (Museumsdirektor, Nachfahre der Verräter)

- **Typ:** Mensch (schuldgeplagt, labil)
- **GES 10 | IN 13 | CH 12**
- **Fähigkeiten:** Geschichte +6, Okkultes +3, Täuschen +5

- **Besonderheit:** Wurde vom Fluch heimgesucht, seit er das Altarstück ausstellte. Hört Stimmen, sieht Gesichter im Nebel. Beginnt zwischen Wahn und Wahrheit zu schwanken. Im Finale kann er sich opfern – oder als Werkzeug der Geister enden.

Besondere Regeln

Nebel der Toten

- **In seiner Nähe:**
  - **Elektronik versagt**
  - **Sichtweite max. 3 Meter**
  - **Kommunikationsmittel rauschen**
  - **Alle Proben auf Orientierung +2 SG**
  - 🎲 **Begegnungstabelle – Der Nebel von St. Helens**

    Nutzung: Bei Bewegung, Wache, Patrouillen oder Zufallsbegegnungen im Nebel. 1W20 würfeln.

Wurf (1W20)	Begegnung im Nebel
1–3	Flüstern ohne Quelle
Leises Murmeln erklingt direkt hinter einem Spielercharakter.	
→ *Willenswurf SG 12*: Bei Misserfolg: 1 Runde benommen (–2 Initiative, keine Reaktion möglich)	
4–6	Kindergeist am Rand der Sicht
Ein schemenhaftes Kind steht für den Bruchteil einer Sekunde im Nebel, dann ist es verschwunden.	
→ Furchtprobe SG 13 – bei Misserfolg: –1 auf alle CH-Proben für 1 Stunde	
7–9	Glockenläuten aus dem Funkgerät
Ein SC mit Funkgerät hört statt der Stimme eines Teammitglieds das dumpfe Läuten einer Schiffsglocke.	
→ Keine Effekte, aber starker stimmungsvoller Hinweis	
10–12	Kältestoß
Plötzlicher Temperatursturz um 10 Grad. Alle SC im Umkreis von 6 m müssen *Zähigkeit SG 15* ablegen.	
→ Bei Misserfolg: 1W6 Kälteschaden + halbe Bewegungsgeschwindigkeit für 2 Runden	
13–15	Gestalt in Matrosenkleidung

Wurf (1W20)	Begegnung im Nebel
Ein SC sieht eine nasse, bleiche Gestalt vorbeigehen – regungslos, mit rostigem Hakenarm.	
→ Wenn verfolgt: verschwindet hinter einer Ecke, zurück bleibt nur Salzwasserlache	
16–18	Der Nebel spricht deinen Namen
Ein SC hört deutlich seinen Namen, gesprochen mit der Stimme einer verstorbenen Person.	
→ *Willenswurf SG 14* – bei Misserfolg: 1 Punkt Wahnsinn	
19	Die *Aradia* erscheint
Für wenige Sekunden manifestiert sich das halbtransparente Geisterschiff in unmittelbarer Nähe.	
→ SC müssen entscheiden: Flucht oder Annäherung (Vision möglich)	
20	Geist greift an
Ein Geist erscheint unmittelbar und führt sofort einen *Ertränkenden Griff* aus.	
→ Angriff +5	1W6 Schaden + 1W3 Atemrunden Verlust
→ *Zähigkeit SG 14*, um weiteren Atemverlust zu verhindern	

💡 Hinweise zur Nutzung:

- Du kannst vor jeder Szene im Nebel einen Wurf tätigen oder bei „Leerlauf“/Wachphasen.
- Bei mehreren SC kannst du den Effekt nur auf den am „verwundbarsten“ wirkenden Charakter anwenden (z. B. allein unterwegs, geistig angeschlagen, bereits betroffen).
- Für einen subtileren Horror nutze die Einträge 1–15 – für Eskalation ab 16+.
- Wiederholungen sind erwünscht – dieselbe Begegnung kann bei verschiedenen SC sehr unterschiedliche Wirkungen entfalten.

Salz-Schutzkreis

- **Mit 1W6 Minuten Aufwand und einer Probe auf *Okkultes Wissen SG 12* können Spieler einen Schutzkreis ziehen.**
- **Hält 1W6 Runden stand.**
- **Geister können ihn nur durchbrechen, wenn ein Schuldiger darin steht.**

Mögliche Enden

Ausgang	Folgen
Ritual erfolgreich, ohne Opfer	Die Geister vergehen. Der Nebel lichtet sich. Vorell wird verhaftet. Aber die Vergangenheit hallt nach – Trauma bei Spielern.
Ritual mit Opfer	Vorell oder ein Ermittler opfert sich. Ruhe kehrt ein – dauerhaft. Aber Schuld bleibt.
Scheitern / Abbruch	Der Nebel bleibt. Portland muss evakuiert werden. Ermittler sind gebrandmarkt – vielleicht besessen. Kampagne möglich.

Handouts & Props (optional)

- **Zeitungsausschnitt (1890):** ***The Oregonian, Ausgabe vom 3. November 1890 – Portland, Oregon***

Tragödie vor der Küste – Schoner „Aradia“ gesunken

Keine Überlebenden – Ursache ungeklärt – Leuchtturm blieb dunkel

Von unserem Korrespondenten Edward A. Penley

Portland – Mit tiefer Bestürzung berichten wir über das tragische Unglück, das sich in den frühen Morgenstunden des gestrigen Tages vor der Küste nahe St. Helens Point ereignet hat. Der Schoner Aradia, beladen mit Waren und mehreren Passagieren auf dem Weg von New Rest nach Portland, ist kurz vor Erreichen der Bucht auf ein Riff gelaufen und innerhalb weniger Minuten vollständig gesunken.

Augenzeugen an der Küste berichten von „ungewöhnlich dichtem Nebel“ und „unheimlichem Schweigen“, das der Havarie vorausging. Fischer, die sich in der Nähe aufhielten, hörten keinen Notruf und sahen auch kein Leuchtsignal vom Turm auf St. Helens Point – ein Umstand, der nun zu drängenden Fragen führt.

Der Leuchtturm selbst war zur fraglichen Stunde offenbar unbemannt. Die zuständige Behörde gab bekannt, dass Leuchtturmwärter Jonathan Harrow zum Zeitpunkt des Unglücks „krankgemeldet“ gewesen sei. Vertreter der Handelsmarine äußerten Unverständnis über die Abwesenheit und haben eine Untersuchung angekündigt.

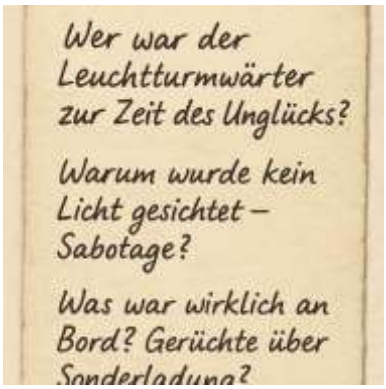
Die exakte Zahl der Opfer ist bislang unbekannt. Man geht jedoch von mindestens 24 Personen an Bord aus, darunter sechs Besatzungsmitglieder und mehrere Familien aus New Rest. Die Küstenwache konnte bislang keine Überlebenden oder treibende Wrackteile bergen. Lediglich ein Stück der Gallionsfigur wurde an Land gespült – ein zerborstener Engelskopf aus Eichenholz.

Unbestätigten Berichten zufolge wurde das letzte Licht der Aradia gegen 02:47 Uhr gesichtet, kurz bevor das Schiff von einer Nebelbank verschluckt wurde. Danach – nichts. Weder Licht noch Signal. Nur das dumpfe Geräusch berstenden Holzes, gehört von einem Wachmann an den Docks.

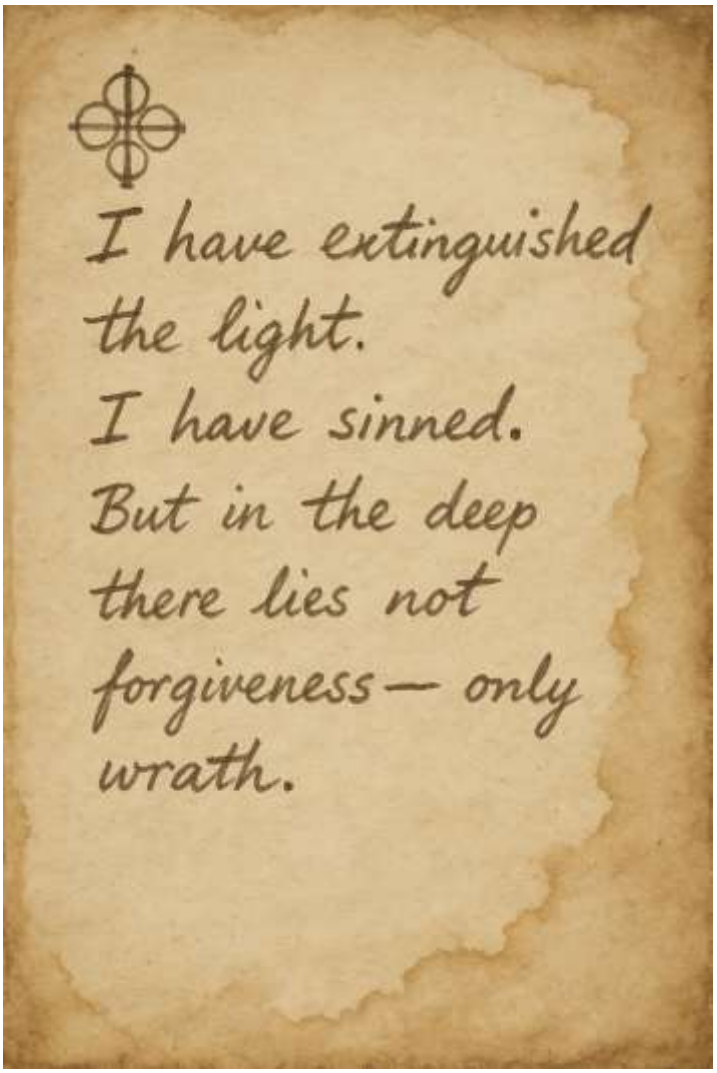
In New Rest versammelten sich gestern Dutzende Trauernde am kleinen Hafen. Kerzen wurden ins Wasser gesetzt – eine für jeden, der vermisst wird. Der örtliche Pastor sprach von „Seelen, die in der Tiefe um Frieden ringen“. Die Gemeinde plant eine Gedenkfeier für die kommenden Tage.

Die Redaktion des *Oregonian* wird die Untersuchungen aufmerksam verfolgen und ruft mögliche Zeugen dazu auf, sich bei den örtlichen Behörden zu melden.

In der Zeitung ist auch ein Handschriftlicher Notizzettel:



- **Aufzeichnung des Reverends:**



Schifflogbuch der *Lorraine:*

- **Karte der alten Leuchtturmroute: mit handschriftlichen Markierungen**

- **Gebet der Versöhnung**

- **Inventarliste Museum**

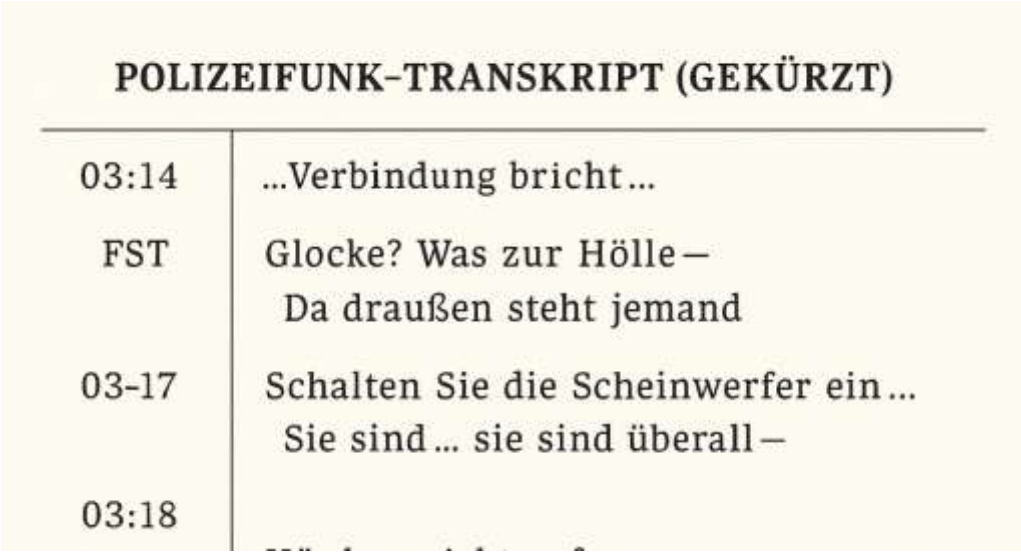
ST. HELENS HISTORICAL MUSEUM

INVENTARLISTE

Objekt Nr.	Beschreibung
248-A	Schiffsglocke, „ARADIA", stark korrodiert → Verbleib unbekannt (fehlend seit 3 Tagen)

Zugang nur für Kurator Vorell

- **Funkprotokoll (Modular verwendbar): Knistern → Glocke → Flüstern → Schreie**



POLIZEIFUNK-TRANSKRIPT (GEKÜRZT)

03:14	...Verbindung bricht...
FST	Glocke? Was zur Hölle— Da draußen steht jemand
03-17	Schalten Sie die Scheinwerfer ein... Sie sind... sie sind überall—
03:18	

Fall 2: „Die schwarze Etüde“

(basierend auf Columbo – „Etude in Black“)

Einleitung

Portland, Gegenwart.

Die Musikszene der Stadt boomt: Klassische Konzerte, Jazzclubs und experimentelle Ensembles ziehen Publikum von überall her an. Doch hinter der glänzenden Fassade der großen Häuser verbirgt sich eine düstere Intrige: Der Mord an einer talentierten Pianistin, die mehr wusste, als sie sollte.

Die Polizei steht vor einem scheinbar einfachen Fall – eine junge Musikerin hat Selbstmord begangen. Doch schon bald wird klar, dass sich zwischen Partituren und Probenplänen ein Netz aus Lügen, Besessenheit und einer Spur des Okkulten verbirgt.

Die Spieler übernehmen die Rollen von Detectives, Forensikern oder Privtadetektiven, die den Fall untersuchen.

Aufhänger

Ein Notruf: Die Pianistin **Evelyn Hart** wird tot in ihrer Wohnung gefunden. Offiziell ein Suizid – Gasvergiftung. Doch die ersten Indizien wirken gestellt.

Ein prominenter Verdächtiger rückt sofort in den Fokus: **Maestro Adrian Voss**, gefeierter Dirigent, charmant und unantastbar – doch die Spieler werden merken: sein Taktstock schlägt nicht nur den Rhythmus der Musik, sondern auch das Leben der Menschen in seiner Nähe.

Szenenübersicht

Szene 1: Der Fundort

- Schauplatz: Evelyns Wohnung.
- Spuren: Gasherd geöffnet, Fenster geschlossen, Partitur aufgeschlagen.
- Auffälligkeiten:
    - Keine Abschiedsnote.
    - Eine zerknickte Konzertkarte mit Symbolen, die eher an ein Ritual erinnern.
    - Nachbarn hörten noch spät Klavierspiel – ein Stück, das Evelyn nie geübt hatte.

Szene 2: Der Dirigent

- Voss reagiert übertrieben bestürzt, bietet aber sofort Hilfe an.
- Auffällig: Er hat kein Alibi für die Todeszeit.
- Auf seinem Schreibtisch finden sich *okkulte Notizen*, angeblich Teil einer „modernen Kompositionsmethode“.
- Er trägt stets einen **Ring mit einem Notenschlüssel**, der sich bei genauer Analyse als altes Schutzzeichen entpuppt (Wesenhintergrund).

Szene 3: Die Musikgesellschaft

- Hinter den Kulissen der Philharmonie: Neid, Rivalität, Intrigen.
- Evelyn hatte Hinweise auf einen geheimen Zirkel von Musikern gefunden, die durch *okkulte Klangrituale* Inspiration und Erfolg suchten.
- Zeugen berichten, dass sie Voss konfrontieren wollte – er stand kurz vor dem größten Auftritt seiner Karriere.

Szene 4: Der Taktstock

- Beweisstück: Voss’ Dirigentenstab ist mit einem kaum sichtbaren Gravursiegel versehen, das in Verbindung mit Evelyns „Selbstmordpartitur“ steht.
- Die Gravur deutet auf einen alten **Wesenbund** hin: bestimmte Klangfolgen sollen Energien binden – oder Menschen brechen.

Szene 5: Finale Enthüllung

- Klassisches Konzert in Portland.
- Die Spieler konfrontieren Voss zwischen Generalprobe und Aufführung.
- Möglichkeit:

- **Rein kriminalistisch**: Mord aus Karriereangst, Ritual war nur Tarnung.
- **Übernatürlich**: Voss ist ein Wesen (z. B. Ziegvolk oder Schakalwesen), der durch okkulte Klänge Macht über andere gewinnt.

Handouts

Handout 1 – Konzertprogramm

(gefunden in Evelyns Wohnung, das letzte Konzert, bei dem sie auftrat)

Portland Philharmonic – Saisonabend Nr. 7
Datum: Samstag, 12. November, 20:00 Uhr
Ort: Keller Auditorium, Portland

Programm

- Ludwig van Beethoven: Ouvertüre „Coriolan“ op. 62
- Evelyn Hart – Klavier: *Etüde in Es-Moll (unveröffentlicht)*
- Antonín Dvořák: Sinfonie Nr. 9 „Aus der Neuen Welt“

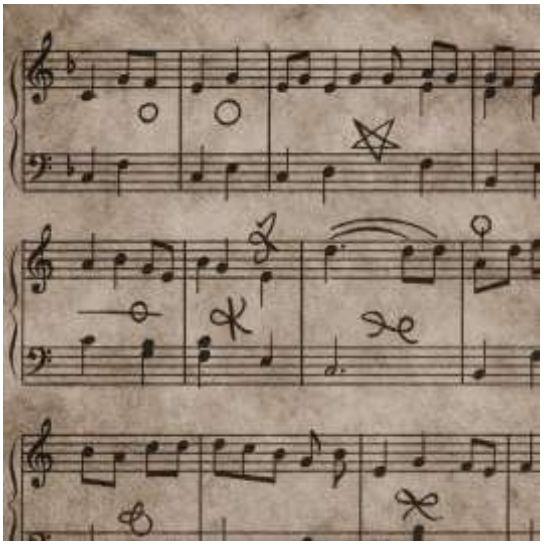
Dirigent: Maestro Adrian Voss

*(Am Rand sind handschriftliche Notizen Evelyns: „Das Stück ist falsch. Nicht spielen! – Symbole stimmen überein…“)

Handout 2 – Partiturseite

(eine aufgeschlagene Seite in Evelyns Wohnung, zwischen Notenlinien okkulte Zeichen)

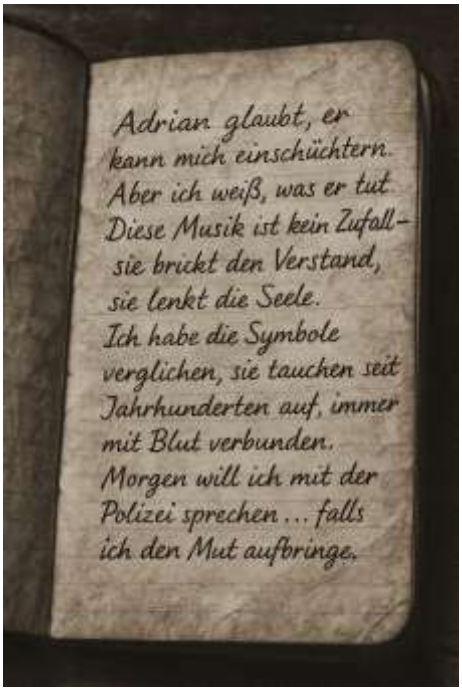
Ein Blatt mit Notenzeilen, auf denen ein Klavierstück in Molltonart steht. Zwischen den Noten finden sich kleine Kreise, Pentagramm-Splitter, verschlungene Zeichen.
Die Spieler können mit einer **Okkultes-Probe (SG 15)** erkennen: Das Muster entspricht einem *Bindungsritual*. Es soll den Willen des Spielers schwächen und Kontrolle ermöglichen.



Handout 3 – Tagebuchauszug Evelyn

(kleines Notizbuch, zerknittert, aufgeschlagen)

„Adrian glaubt, er kann mich einschüchtern. Aber ich weiß, was er tut. Diese Musik ist kein Zufall – sie bricht den Verstand, sie lenkt die Seele. Ich habe die Symbole verglichen, sie tauchen seit Jahrhunderten auf, immer mit Blut verbunden. Morgen will ich mit der Polizei sprechen… falls ich den Mut aufbringe."



Handout 4 – Zeitungsausschnitt

(Artikel in der Portland Tribune, zwei Tage nach dem Mord)

„Tragischer Verlust für die Musikszene“

Die talentierte Pianistin Evelyn Hart (28) wurde gestern tot in ihrer Wohnung aufgefunden. Nach ersten Ermittlungen deutet alles auf einen tragischen Suizid hin. Freunde und Kollegen zeigten sich erschüttert. Maestro Adrian Voss würdigte die Verstorbene als „eine leuchtende Hoffnung der Musik“, und fügte hinzu: „Es bricht mir das Herz, eine solche Künstlerin zu verlieren.“

(Am unteren Rand mit Bleistift notiert: „Lüge – er war dort.“)

NSCs

Adrian Voss – Stardirigent

- GE 13, IN 14, CH 16
- Fähigkeiten: Einschüchtern, Bluffen, Auftreten, Musikwissen
- Besonderheit: Ring als Schutzzeichen, evtl. Wesenkräfte (Verwirrung durch Klang)

Evelyn Hart – Pianistin (Opfer, erscheint evtl. als Geist in Träumen)

- IN 15, CH 12
- Hinweise in Tagebuch und Notenblättern

Clara Wilkes – Konzertmeisterin, Rivalin

- GE 14, CH 12
- Könnte als falsche Spur dienen

Detective Hayes – leitender Ermittler der Polizei

- STR 12, IN 12
- Unterstützt die Spieler, bleibt aber klassisch-skeptisch

Ermittlungs-Optionen

- **Forensik:** Gasmenge und Zeit stimmen nicht mit Todeszeitpunkt überein.
- **Bibliothek/Okkultes:** Die Symbole in Evelyns Partitur gehören zu einem alten Ritualkreis.
- **Befragung:** Voss widerspricht sich mehrfach.
- **Observation:** Er trifft sich heimlich mit einem Kreis von Musikern in einer alten Villa.

Finale Möglichkeiten

1. **Rein Kriminalfall** – Voss hat Evelyn getötet, um seine Karriere und Ehe zu schützen. Okkulte Noten waren Ablenkung.
2. **Grimm-Variante** – Voss ist ein Wesen, das Klangmagie nutzt, um Menschen zu kontrollieren. Evelyn kam ihm auf die Spur, er brachte sie zum Schweigen.
3. **Mystisch-Offenes Ende** – Selbst nach Voss' Verhaftung hört einer der Spieler nachts dieselbe schwarze Etüde …

Begegnungstabelle (D12 – optionale Ereignisse während der Ermittlungen)

Wurf	Begegnung
1	Ein altes Grammophon springt von allein an.
2	Spieler hören flüsternde Stimmen zwischen den Notenzeilen.
3	Ein Zeuge erkennt Voss' Ring als Symbol eines verbotenen Zirkels.
4	Evelyns Geist erscheint kurz im Spiegel eines Klaviersaals.
5	Ein Instrument verstimmt sich von selbst.
6	Ein Kollege bricht unter Druck zusammen, gesteht aber nur Kleinigkeiten.
7	In der Philharmonie stürzt ein Kronleuchter beinahe auf die Spieler.
8	Ein altes Manuskript taucht auf – angeblich von Liszt, aber voller okkulter Zeichen.
9	Ein Nachtwächter hört Evelyns Klavierspiel.
10	Spieler finden Tierblut im Probenraum – Ritualreste.
11	Voss' Ehefrau ahnt etwas, will aber nicht reden.
12	Während der Generalprobe scheint die Musik die Spieler direkt zu beeinflussen.

Fall 3: Noblesse Oblige – Das Schweigen der Diener

Einführung

Ein Herrenhaus irgendwo außerhalb von Portland. Die Familie Cavendish lädt Gäste zu einem exklusiven Wochenende ein. Jagd, Dinner, Tanz – und subtile Machtspiele. Doch das gesellschaftliche Schauspiel kippt, als der Gastgeber tot zusammenbricht. Während draußen ein Sturm die Abreise unmöglich macht, beginnt im Inneren ein Spiel aus Verdächtigungen, Geheimnissen – und einer Wahrheit, die über das Menschliche hinausgeht.

Einleitendes Kapitel (nur für die SL)

Vorfall im Herrenhaus

Bevor der Mord geschieht, sollen die Spieler das Gefühl haben, aus einem **sachlichen Grund** hier zu sein. Der Hausherr Sir Henry Cavendish hat die Ermittler nicht nur als Gäste eingeladen – er hat sie geholt, um ein merkwürdiges Problem im Haus zu lösen.

Ausgangslage

Seit einigen Wochen berichten Diener und Gäste über **seltsame Vorkommnisse** im Herrenhaus:

- Wäsche verschwindet aus den Zimmern.
- In der Küche tauchen zerfetzte Vorräte auf.
- Mehrere Angestellte haben im Flur „einen kleinen Schatten“ huschen sehen.

Sir Henry, der Wert auf Ordnung legt, will diesen „Spuk“ vor den Gästen beseitigt wissen. Er beauftragt die Ermittler diskret, die Sache zu prüfen.

Die Wahrheit

In Wahrheit handelt es sich um einen **Wesenbefall**: ein junger **Mäusewicht** (eine koboldartige Kleinstwesenart aus dem Grimm-Universum), der sich in den alten Vorratskellern eingenistet hat.

- Er liebt es, Dinge zu stehlen, zu zernagen oder heimlich zu verschieben.
- Er ist harmlos, aber lästig.
- Er könnte durch eine einfache Bannung, List oder ein gutes Gespräch vertrieben werden.

Ablauf des Minifalls

- **Untersuchung im Keller:** Spuren von kleinen Krallen, zerfetzte Tücher. (Spurenlesen SG 12)
- **Beobachtung im Flur:** Ein kleiner Schatten huscht vorbei. (Wahrnehmung SG 14)
- **Konfrontation im Weinkeller:** Der Mäusewicht sitzt auf einem Fass und fletscht die Zähne. (Mutprobe SG 10 – er ist mehr nervös als gefährlich.)

Optionen der Spieler

1. **Vertreibung:** Mit Bannritual oder Einschüchterung.
2. **Verhandlung:** Wesenkenntnis erlaubt es, mit dem Mäusewicht zu reden – er geht, wenn er Brot und Käse bekommt.
3. **Fangen:** Netz oder Sack, dann Aussetzen im Wald.

Bedeutung für das Hauptszenario

- Dieser „Mini-Fall“ gibt den Spielern einen **klaren Grund**, warum Sir Henry sie eingeladen hat: *Sie sind Spezialisten für ungewöhnliche Vorfälle.*
- Das Hauspersonal und die Gäste haben mitbekommen, dass die Ermittler diskret eingegriffen haben – das rechtfertigt später, warum sie in die Morduntersuchung eingebunden werden.
- Wer genau hinsieht, erkennt: Mr. Graves (Butler, Steinadler-Wesen) hat den Mäusewicht absichtlich nicht gemeldet – er wollte sehen, wie die Spieler damit umgehen. Ein **erster Test** seinerseits.

Handouts: Ein seltsames Problem im Herrenhaus

Setup des Szenarios für die Spieler:

> Sir Henry Cavendish bittet euch um Diskretion.
> Seit einigen Wochen geschehen in seinem Anwesen merkwürdige Dinge:
>
> - Kleidungsstücke verschwinden aus den Gästezimmern.
> - In der Küche werden Vorräte zerfetzt und durcheinandergebracht.
> - Mehrere Angestellte schwören, nachts „einen kleinen Schatten“ durch die Flure huschen gesehen zu haben.

Sir Henry will nicht, dass seine hochrangigen Gäste Wind davon bekommen – der Ruf des Hauses steht auf dem Spiel. Er hat euch beiseite genommen, um die Sache *still und leise* zu klären.

Eure Aufgabe:

- Findet die Ursache dieser Störungen.
- Sorgt dafür, dass die Vorfälle aufhören.
- Bewahrt dabei unbedingt die Fassade: *Niemand darf erfahren, dass es hier Probleme gibt.*

Sir Henry betont: *„Ich will Ergebnisse, keine Ausreden. Ihr habt volle Bewegungsfreiheit im Haus, solange niemand Verdacht schöpft.“*

Handout: Notiz der Dienerschaft

(zerknittertes Stück Papier, hastig mit Bleistift beschrieben – vermutlich von Mary oder der Köchin), in der Küche zerknüllt zu finden

„Etwas stimmt nicht im Haus.

Erst fehlten nur Tücher aus der Waschküche – ich dachte, jemand von den Gästen hätte sie genommen.

Dann hat jemand den Speck angenagt, und Frau Biddle (die Köchin) schwört, dass die Tür zum Vorratsraum abgeschlossen war.

Gestern Abend habe ich einen Schatten über den Flur huschen sehen – zu klein für einen Menschen, zu groß für eine Ratte.

Ich habe Angst, dass es Spuk ist. Die anderen Diener tuscheln schon.

Bitte sagen Sie es nicht dem Herrn – er würde uns alle entlassen, wenn er denkt, wir wären abergläubisch.“

Szenen

Akt I – Ankunft & Spannungen

- Spieler erleben die Gäste und Dienerschaft in Alltagssituationen.
- Erste Beobachtungen:
  - Sir Henry behandelt Diener herablassend.
  - Lady Eleanor wirkt nervös und abwesend.
  - Clara flirtet auffällig.
  - Mr. Graves (Butler) zeigt übermenschliche Disziplin: kein Zittern, kein Fehler, fast unnatürlich präzise Bewegungen.

Hinweise in diesem Akt:

- **Brief im Arbeitszimmer:** Schuldenliste, die mehrere Gäste kompromittiert (IN + Nachforschen SG 13).
- **Flüstern im Dienergang:** Mary belauscht einen Streit zwischen Eleanor und Henry (Empathie SG 12, Heimlichkeit SG 11).
- **Fehlende Weinflasche:** Ein Jahrgang fehlt aus dem Keller (Wahrnehmung SG 12) – später wichtig für das Gift.

Akt II – Der Mord beim Dinner

- Sir Henry bricht während des Banketts zusammen: Gift im Wein.
- Panik bricht aus, Türen blockiert (Sturm, defektes Telefon, Schneeverwehung – an Epoche anpassbar).
- Alle sind eingeschlossen.

Spuren nach der Tat:

- **Weinglas mit Fingerabdrücken** (Nachforschen + Heilkunde SG 14).
- **Kleiner Fleck am Dienertreppenhaus:** verschüttetes Gift (Heilkunde SG 15 zum Erkennen).
- **Marys Aussage:** Sie sah, wie jemand spät nachts in den Keller ging – sie glaubt, es war der Butler.

Akt III – Verhöre & Intrigen

- Jede Figur hat Geheimnisse, die bei Befragungen zutage treten:
    - **Lady Eleanor:** Tagebuchnotiz „Ich ertrage ihn nicht länger“.
    - **Arthur Pembroke:** Briefe über Erpressung durch Henry.
    - **Clara Whitmore:** Theatermanuskript mit Widmung Henrys.
- Der Butler wirkt zunehmend verdächtig, aber:
    - Er kann übermenschlich schwere Möbel tragen.
    - Sein Blick ist durchdringend, wie von einem Raubvogel.
    - Er hat Narben an den Händen (versteckt sie in Handschuhen).

Falsche Fährte:

- Mehrere Zeugen behaupten, Graves sei zur Tatzeit im Keller gewesen. In Wahrheit war er dort, um Henrys Lieblingswein vorzubereiten.

Finale – Enthüllung & Entscheidung

- Spieler erkennen, dass Mr. Graves ein **Steinadler-Wesen** ist.

- Er gesteht seine wahre Natur, aber beteuert, Henry nicht ermordet zu haben – er sei nur der „Wächter des Hauses“.
- Der wahre Täter: SL-Entscheidung (Eleanor, Arthur oder Clara).
- Spieler müssen entscheiden:
    - Den Mörder überführen?
    - Das Wesen preisgeben – oder schützen?
    - Die Wahrheit verschweigen, um die Gesellschaft nicht zu erschüttern?

Indizien & Spuren (Übersicht für die SL)

Hinweis	Ort	Probe	Bedeutung
Schuldenliste	Arbeitszimmer	IN + Nachforschen SG 13	Mehrere Gäste haben Motive.
Fehlende Weinflasche	Keller	Wahrnehmung SG 12	Wurde für Giftmanipulation verwendet.
Fingerabdrücke am Glas	Speisesaal	Nachforschen + Heilkunde SG 14	Belastet den wahren Täter.
Giftspuren am Treppenhaus	Dienergang	Heilkunde SG 15	Jemand schlich sich mit Gift durch.
Tagebuch Lady Eleanor	Schlafzimmer	Heimlichkeit SG 14	Beweist ihre Abneigung.
Briefe Arthur Pembroke	Arbeitszimmer	Gesellschaftliches SG 12	Enthüllt politische Erpressung.
Widmung im Manuskript	Claras Zimmer	Wahrnehmung SG 11	Enthüllt persönliche Verbindung zu Henry.
Marys Beobachtung	Küche/Dienergang	Empathie SG 12	Belastet fälschlich den Butler.

Begegnungs- und Ereignistabelle im Herrenhaus (d20)

Wurf	Ereignis
1–2	Eine Glühbirne flackert und brennt durch – der Raum liegt plötzlich im Dunkeln (Furchtprobe SG 10).
3–4	Mary, das Hausmädchen, schreit – sie glaubt, jemanden auf der Dienertreppe gesehen zu haben. (Wahrnehmung SG 12, nur Schatten.)
5–6	Ein kalter Luftzug weht durch den Flur, obwohl alle Fenster geschlossen sind.
7–8	Ein Gast beschuldigt einen anderen lautstark – Verdacht erhärtet sich gegen eine falsche Person.
9–10	Das Telefon klingelt plötzlich, doch niemand ist in der Leitung. (Technik- oder Willenswurf SG 12, um sich nicht erschrecken zu lassen.)
11–12	Eine Dienerin bringt versehentlich ein Tablett zu Fall – darunter ein zerrissener Brief, den Henry nie lesen sollte. (Hinweis, wenn gesucht wird.)
13–14	Auf dem Dachboden poltert es – als wäre jemand dort. (Nur Ratten oder Sturm, außer die SL will Hinweise platzieren.)
15–16	Eine Taschenuhr bleibt genau zur Todeszeit von Sir Henry stehen – ein makabres Omen.
17–18	Clara Whitmore betritt heimlich den Arbeitsraum des Gastgebers – wirkt sehr nervös, will dabei nicht erwischt werden.
19	Mr. Graves (Butler) taucht wie aus dem Nichts auf – er beobachtet die SC schweigend, als prüfe er sie. (Empathie SG 14, er ist misstrauisch.)
20	Ein versteckter Hinweis wird gefunden: z. B. Weinflaschen im Keller, Fingerabdrücke am Glas oder ein Tagebucheintrag (nach Wahl der SL).

Diese Tabelle kannst du flexibel einsetzen:

- **Als Zufallselement, wenn die Spieler zu lange überlegen.**
- **Als Spannungssteigerung, um das Gefühl von Bedrohung oder Druck zu verstärken.**
- **Oder gezielt, um falsche Spuren zu legen oder Hinweise subtil einzuführen.**

NSCs

(Für das Einleitende Miniszenario)

Mäusewicht (Kleinstwesen)

Ein Mäusewicht ist ein winziges, koboldartiges Wesen, das sich von Vorräten, Unordnung und Aufmerksamkeit ernährt. Harmlos, aber lästig – und für abergläubische Diener der Inbegriff eines „Hausgeists“.

- Typ: Kleinstwesen (Wesen)
- Größe: Winzig (ca. 30 cm groß, mausähnlich, mit spitzen Ohren und scharfen Zähnchen)
- Werte

  STR 5, GE 15, IN 9, CH 8, WK 10, KO 8, TP: 5, RK: 15 (klein, flink, schwer zu treffen)
- Bewegung: 6 m (klettern 6 m, kriechen, huschen durch kleinste Spalten)
- Initiative: +3

Angriffe

- Biss: +2 Angriff, 1W3 Schaden (harmlos, aber schmerzhaft)
- Krallen: +2 Angriff, 1W2 Schaden (zerkratzt Stoffe, Möbel, Vorräte)

Fertigkeiten

- Heimlichkeit +8
- Wahrnehmung +3
- Spurenlesen +2
- Taschendiebstahl +6
- Akrobatik +5

Besondere Fähigkeiten

- Schlupfwinkel: Passt durch jede Öffnung, durch die auch eine Maus schlüpfen könnte.
- Sammlertrieb: Kann kleine Gegenstände (Schlüssel, Schmuck, Briefe) unauffällig an sich nehmen.
- Chaos im Haushalt: In Anwesenheit eines Mäusewichts gelingen Dienern alle Haushaltswürfe um 2 schlechter (symbolisiert Unordnung).
- Harmlos: Wenn er in die Enge getrieben wird, fletscht er die Zähne und quietscht – kämpft aber selten bis zum Tod.

Verhalten

- Scheu, aber neugierig.
- Nimmt Brot und Käse als „Tribut“.
- Kann als kleiner comic relief fungieren – oder als Ablenkung, die die Spieler zu Beginn auf eine falsche Spur bringt.

Sir Henry Cavendish – Gastgeber (Opfer)

- **Typ:** Mensch
- **STR** 10, **GE** 9, **IN** 12, **CH** 13, **WK** 11, **KO** 10
- **TP:** 9, **RK:** 11
- Gesellschaftliches +6, Einschüchtern +4, Geschäftssinn +5

Lady Eleanor Cavendish – Ehefrau

- **Typ:** Mensch
- **STR** 8, **GE** 11, **IN** 12, **CH** 15, **WK** 10, **KO** 9
- **TP:** 8, **RK:** 12
- Bluffen +6, Gesellschaftliches +7, Empathie +4

Arthur Pembroke – Politiker

- **Typ:** Mensch
- **STR** 11, **GE** 10, **IN** 13, **CH** 12, **WK** 12, **KO** 10
- **TP:** 11, **RK:** 12
- Redekunst +6, Bluffen +4, Einschüchtern +3

Clara Whitmore – Schauspielerin

- **Typ:** Mensch
- **STR** 9, **GE** 13, **IN** 11, **CH** 16, **WK** 11, **KO** 9
- **TP:** 8, **RK:** 11
- Auftreten +7, Bluffen +5, Schauspielkunst +6

Mr. Graves – Butler (Wesen: Steinadler)

- **Typ:** Wesen (Steinadler)
- **STR** 15, **GE** 13, **IN** 12, **CH** 11, **WK** 14, **KO** 14
- **TP:** 18, **RK:** 15
- Bewegung: 9 m
- Wahrnehmung +7, Einschüchtern +5, Gesellschaftliches +4, Heimlichkeit +3
- **Angriff:** Griff +5 (1W6+2), kann Festnageln (SG 15)
- **Besondere Fähigkeiten:**
    - **Blick des Raubvogels:** +2 auf Einschüchtern oder Empathie gegen Menschen.
    - **Flügelschlag (metaphorisch im Wogen):** In Wogengestalt kann er mit Schwingen Gegner zurückstoßen (Stärkeprobe SG 14).

    - **Unbeugsame Würde:** +2 auf Willenswürfe gegen Furcht/Täuschung.
- **Ausrüstung:** Handschuhe, Silbertablett, Schlüsselbund.

Mary – Hausmädchen

- **Typ:** Mensch
- **STR** 8, **GE** 12, **IN** 10, **CH** 12, **WK** 10, **KO** 9
- **TP:** 7, **RK:** 11
- Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +2, Empathie +3

Fall 4: Das Haus der Dämonen

(inspiriert von Castle – „Demons“)

Einführung

Portland, Herbst.
Ein verlassenes viktorianisches Herrenhaus am Stadtrand sorgt seit Jahrzehnten für Schlagzeilen. Man erzählt sich von schattenhaften Gestalten, unheimlichem Lachen und plötzlichen Todesfällen. Nun sind drei junge Dokumentarfilmer verschwunden, die dort eine Geister-Reportage drehen wollten.

Die Polizei ist ratlos – und die Ermittler werden hinzugezogen.
Ihre Aufgabe: Das Haus durchsuchen, die Vermissten finden und herausfinden, ob die Geschichten mehr sind als bloßer Aberglaube.

Aufhänger für die Spieler

- Ein Kontakt in der Polizei bittet die SCs um Hilfe, weil die Ermittlungen offiziell ins Leere laufen.
- Ein alter Mordfall in den Akten verbindet das Haus mit dem Namen **Elias Marlowe**.
- Die Nachbarschaft klagt über nächtliche Schreie, Stromausfälle und zerbrochene Fenster.

Ermittlungsaufbau

Das Szenario lässt sich wie ein Krimi spielen: Die SCs sammeln **Indizien** (Beweise im Haus, Dokumente, Spuren) und kombinieren sie, um die Geschichte zu verstehen. Je mehr sie herausfinden, desto leichter können sie Marlowe im Finale konfrontieren.

Szenenübersicht

Spuren & Indizien (Detektivarbeit)

1. **Reifenspuren & Generator** – Die Crew war vor Kurzem hier.
2. **Videoaufnahme** – Crew hörte Stimmen aus dem Keller.
3. **Tagebuch von Marlowe** – Beweise für Mordgeständnis.
4. **Rasiermesser** – Seelenanker.
5. **Skelette & Namensliste** – Opfer des Serienmörders.
6. **Opfergeister-Flüstern** – deuten auf Keller & Befreiung hin.
7. **Kamera-Fotos** – letzte Momente der Crew (Angst, Blutspuren).

Je mehr Spuren die SCs sichern, desto leichter fällt die Auflösung:

- Mit allen 7 Spuren: Opfergeister helfen aktiv.
- Mit 4–6 Spuren: Finale schwerer, Bannritual erschwert.
- Mit weniger als 4: Marlowe ist übermächtig.

Szene 1 – Ankunft

Die SCs erreichen das verfallene Haus.

- **Spuren:** Reifenspuren im Schlamm (Wahrnehmung SG 12 → gehören zum Wagen der Doku-Crew).
- Strom im Haus flackert – jemand hat kürzlich den Generator aktiviert.
- Polizeiabsperrband ist zerrissen.

Szene 2 – Empfangshalle

Die große Eingangshalle: Staub, zerbrochene Kronleuchter, aber auch **frische Fußspuren**.

- **Spuren:** Bluttröpfchen auf der Treppe nach oben.
- **Handout:** Kamera mit halbem Speicher → Aufnahme zeigt Crew, die ruft: „Da unten – Stimmen!“. Aufnahme endet abrupt.

Szene 3 – Arbeitszimmer

Das Arbeitszimmer ist voller alter Bücher, Schreibtisch verschlossen.

- **Probe Schlösser knacken SG 14** → Tagebuch von Elias Marlowe.
- **Handout:** „Sie haben mich betrogen. Ich nahm sie mir, eine nach der anderen. Nur der Keller kennt meine Wahrheit.“
- Hinweise auf den Rasiermesser-Fetisch des Mörders (wichtig für Finale).

Szene 4 – Obergeschoss / Schlafzimmer

Die Schlafzimmer zeigen persönliche Geschichten.

- **Spuren:** Im Spiegel des Hauptschlafzimmers taucht die Reflexion eines Geistes auf (Furchtprobe SG 12).
- Unter einer Diele findet man ein altes Rasiermesser (verflucht, siehe Finale).
- **Okkultes SG 15** → der Gegenstand ist ein Seelenanker.

Szene 5 – Küche & Dienertrakt

Rostige Töpfe, Schimmel, aber auch Spuren von **lebenden Menschen**.

- Frische Essensreste: Die Crew hat hier Rast gemacht.

- Geräusche: Ein Opfergeist erscheint und flüstert „Rettet uns…“.
- **Wahrnehmung SG 12** → Blutspur in den Keller führt.

Szene 6 – Keller & Ritualraum

Der Mittelpunkt des Grauens.

- Zerbrochene Ritualkreise an den Wänden. **Okkultes SG 18** → es wurde versucht, Marlowe zu bannen, aber falsch.
- Eine vermisste Person liegt bewusstlos am Boden, schwach atmend.
- **Besessenheit:** Kurzzeitig wird der Körper von Marlowe genutzt, um die SCs anzugreifen.

Szene 7 – Geheimkammer (optionale Entdeckung)

Hinter einer verbarrikadierten Wand (Mechanik/GE-Probe SG 15) befindet sich ein geheimer Raum.

- Mehrere Skelette, gefesselt.
- Eine Liste mit Namen – Opfer des Serienmörders, allesamt Bewohner des Hauses in den 1920ern.
- **Beweis:** Elias Marlowe war verantwortlich.

Szene 8 – Finale Konfrontation

Der Geist von Elias Marlowe tritt in Erscheinung, sobald die SCs genug Hinweise gesammelt haben oder den Rasiermesser-Anker berühren.

- Der Kampf kann physisch (Geisterangriffe) oder investigativ (Aufdeckung seiner Schuld, Überzeugen der Opfergeister) gelöst werden.

Begegnungstabelle: Ereignisse im Spukhaus (W20)

Wurf	Begegnung
1–2	Flüstern hinter den SCs – niemand zu sehen.
3–4	Türen schlagen zu, Zähigkeit SG 12 (Schreck).
5–6	Schwarzer Schatten durchquert den Flur.
7–8	Ein Grammophon spielt von selbst.
9–10	Blutige Handabdrücke erscheinen an den Wänden.
11–12	Vision eines Mordes – Willenswurf SG 15.

Wurf	Begegnung
13–14	Spiegel zerbricht, Splitter (1W4 Schaden).
15–16	Geist einer Frau schreit ohrenbetäubend.
17–18	Kalter Griff (Angriff +4, 1W6 Schaden).
19	Ein SC sieht einen Doppelgänger von sich selbst.
20	Elias Marlowes Geist erscheint.

NSCs

Elias Marlowe – Geistermörder

- RK 15, TP 30, Bewegung: schwebend
- Angriff: Kältegriff +6 (1W8 Kälteschaden, Ziel: Willenswurf SG 15 oder 1 Runde gelähmt)
- Spezial: *Gebunden an das Haus* – kann das Anwesen nicht verlassen.
- Schwäche: Rasiermesser (Zerstörung → halbiert TP, ermöglicht Bannung).

Opfergeister (3–6 Erscheinungen)

- RK 13, TP 10, Bewegung 9 m (fliegend)
- Angriff: Polterstoß +4 (1W6, Rückstoß 3 m)
- Verhalten: passiv → werden aggressiv bei Störung.
- Können erlöst werden.

Verschwundene Crew (3 Personen)

- Menschen, traumatisiert.
- Eine Person wird kurzzeitig von Marlowe besessen und greift die SCs an.

Handouts

📄 Handout 1 – Zeitungsausschnitt (Portland Tribune, 1927)

Ungeklärtes Verschwinden im Herrenhaus am Stadtrand

Portland – Das Anwesen der Familie Marlowe ist erneut Schauplatz einer Tragödie geworden. Nachbarn berichteten von Schreien in der Nacht, kurz darauf wurden mehrere Bedienstete der Familie als vermisst gemeldet. Die Polizei hat mit der Durchsuchung des Hauses begonnen.

Besitzer Elias Marlowe wurde verhört, bestreitet jedoch jede Beteiligung. Er gab an, die Bediensteten hätten das Haus „aus eigenem Willen“ verlassen. Die Ermittlungen dauern an.

(Der Zeitungsausschnitt ist vergilbt, die Ränder unregelmäßig abgerissen.)

📑 **Handout 2 – Tagebuch (Fund im Arbeitszimmer)**

Ledereinband, vergilbte Seiten, Handschrift krakelig, teilweise mit Tintenflecken.

„Sie lachten über mich.
Sie alle.
Doch das Messer spricht die Wahrheit.

Im Keller ist endlich Ruhe.
Und sie werden mir nie wieder widersprechen."

Handout 3: – Foto (Crew)

📑 **Handout 4 – Liste der Opfer (Geheimkammer)**

Lose Blätter, vergilbt, in zittriger Handschrift notiert. Die Jahreszahlen sind mit Bleistift ergänzt.

- **Clara Hensley – 1924**
- **Samuel Price – 1924**
- **Margaret O'Donnell – 1925**
- **Thomas Keene – 1925**
- **Josephine Bell – 1926**
- **Andrew Clarke – 1926**
- **Lydia Farnsworth – 1927**
- **Helen Ward – 1927**

(Am unteren Rand steht in krakeliger Schrift: „Sie sind jetzt still.“)

Mögliche Ausgänge

- **Sieg:** Geister erlöst, Haus verliert seine Macht.
- **Teilerfolg:** Marlowe geschwächt, aber das Haus bleibt ein Ort des Schreckens.
- **Scheitern:** Die SCs werden getötet oder bleiben für immer gefangen.

Fall 5: Der Schatten im Fleisch

Ein Kriminalfall nach Motiven von Stephen Kings The Outsider

🎭 **Spielervoraussetzungen:**

- Ermittler mit Zugang zu Polizeidaten, Forensik, Rechtsmedizin oder übernatürlicher Expertise.
- Mindestens ein Charakter mit Verbindungen zur Wesenwelt oder Erfahrung mit Gestaltwandlung/Mythen.
- Ideal für Gruppen mit 2–5 SCs.
- Mischung aus Polizeikrimi, übernatürlichem Thriller und psychologischem Horror.

🕳️ **Szene 1: Die Beweise sind eindeutig**

Die SC werden zu einem brisanten Fall hinzugezogen: Der bekannte Baseballtrainer **Markus „Coach“ Dorran** wurde festgenommen, nachdem die 11-jährige **Ellie Bennet** brutal ermordet wurde. Beweise:

- DNA unter den Fingernägeln des Opfers.
- Videobeweis aus einer Tankstelle: Coach Dorran in der Nähe des Tatorts.
- Zeugen: Drei Kinder, die ihn gesehen haben wollen.

💡 **Aber**: Dorran hat ein lückenloses Alibi in einer 300 km entfernten Stadt – ebenfalls durch Video, Quittungen, Zeugenaussagen. Und zwar **zur gleichen Zeit**.

🧩 Hinweise:

- Spurensicherung wirkt „zu sauber“ – als hätte jemand Beweise konstruiert.
- Opfer hat seltsamen, getrockneten Lehm unter den Fingernägeln (Probe auf Naturkunde/Okkultes: nicht aus Portland).

🕳️ Szene 2: Ein Täter an zwei Orten

Die Ermittler prüfen beide Orte:

- **Portland (Tatort)** – Ort des Mordes, Spuren im Gebüsch, seltsame Gewebeprobe (nicht menschlich, feine Haarstruktur).
- **Pendleton (Alibistadt)** – Coach war mit seinem Team im Hotel. Videoaufnahmen zeigen keine Unregelmäßigkeiten.

🎲 *Erfolg bei intensiver Spurensuche (SG 15):*
Am Tatort wird ein „Kleiderfetzen“ gefunden – zu alt, zu lehmig für aktuelle Kleidung. Unnatürliche Schicht aus Fäulnis auf der Außenseite, Hautfetzen auf der Innenseite.

🕳️ Szene 3: Der Namelosen Haut

Der Lehm: Aus der Region um **Cementville**, einem alten Minenort, seit den 1960ern verlassen. Dort verschwand vor 40 Jahren ein Kind – **Milo Dunham** – unter ähnlichen Umständen. Der Fall wurde nie gelöst.

Die Spur führt zur verlassenen Stadt – ein verfallener Ort aus Staub, Hitze und totem Beton.

🏚️ **In Cementville** finden die SC:

- Eine Hütte mit Ritualzeichen.
- Knochen mit Bissspuren, als hätte sich jemand selbst aufgegessen.
- Reste einer „alten Haut“ – nicht ganz menschlich. Schleimig, schuppig, lehmig. Furchtprobe (SG 12).

🕳️ Szene 4: Das Wesen

Das Wesen – genannt **El Cuco** oder auch „Hautgänger“ – ist ein Mythos aus dem iberischen Raum, der durch die Wesenwelt gewandert ist. Es kann eine Person berühren, ihre Gestalt annehmen, Erinnerungen in sich aufnehmen, und sich „häuten“, um eine neue Gestalt anzunehmen.

➡️ **Verwandlung kostet Energie** – das Wesen muss zwischen den Wechseln „ruhen“, und „sich häuten“. Dabei bleibt alte Haut zurück.

🕳️ Szene 5: Ein Opfer lebt

Die SC entdecken: Vor drei Jahren wurde ein ähnlicher Fall verzeichnet – das Kind überlebte, der Täter wurde nie gefasst.

Opfer: **Jesse Rathburn**, jetzt 14, lebt in psychiatrischer Betreuung. Spricht kaum, malt jedoch obsessiv: Ein Mann mit verzerrtem Gesicht, der seine Haut „auszieht".

🎲 *Überreden/Vertrauen aufbauen (SG 14):* Jesse zeigt ein Bild mit dem Namen „El Cuco". Der Täter hat ihm gesagt, er „sei nicht echt".

🕳️ Szene 6: Das Nest

Die SC finden das aktuelle „Nest" des Wesens – einen stillgelegten Tunnel unter Portland. Dort:

- Lehmige Hautreste
- Kinderzeichnungen
- Kleiderfetzen

Das Wesen ruht hier – in seiner ursprünglichen Form. Es kann Stimmen imitieren, sich unsichtbar machen und in begrenztem Maß telepathisch beeinflussen.

🎲 *Kampfoption möglich, aber gefährlich – siehe Werte unten.*

🕳️ Szene 7: Finale – Konfrontation

Die SC müssen entscheiden:

- Stellen sie das Wesen im Nest? (Risiko, Verstärkung kaum möglich)
- Locken sie es in eine Falle? (z. B. TV-Auftritt eines SC als vermeintliches Opfer)
- Verbannen sie es mit einem alten Wesenritual? (z. B. „Riss der Haut" – Bannkreis + Opfergabe)

Je nach Verlauf:

- Das Wesen flieht (kann zurückkehren).
- Wird gebannt (temporär).
- Wird getötet (bleibt leblos zurück – aber was ist dann mit dem nächsten Kindermord mit gleichem Muster?).

📜 Handout-Vorschläge

Handout 1 – Polizeibericht Mordfall Ellie Bennet
(abgenutzt, mit unterstrichenen Zeilen: „DNA eindeutig Dorran", „Ort: Nähe Sellwood Bridge")

Handout 2 – Zeitungsartikel: „Ein Mann an zwei Orten?“
(Artikel aus der *Oregonian*: „Ein Justizskandal droht – kann ein Mann gleichzeitig in Portland und Pendleton sein?“)

Handout 3 – Zeichnung Jesse Rathburn
(Grobe Kinderzeichnung: Eine große, schwarze Gestalt mit herausfallender Haut)

📜 **Handout 4: Fragment aus „Codex Umbrae“ – Ritual des Hautrisses**

(Blatt aus vergilbtem Buch, Ränder angebrannt, Text in gemischtem Latein und Englisch – teilweise übersetzt von einem früheren Ermittler, Vermerke am Rand in Bleistift)

De Ruptura Pellis
Ritualum ad El Cuco compellendum

„He who wears the skin of the innocent shall be torn from memory and form. Let the old name bind him. Let the clay crack. Let the pain return.“

Benötigte Zutaten:

- Kreis aus Salbeiholz und gebrannter Erde
- Ein Fetzen der alten Haut (physisch)
- Blut des aktuell Gestaltkopierten (oder persönliche Erinnerung: Foto, Stimme, Tagebuch)
- Drei Rufer, von denen einer den Namen spricht

Ablauf:

1. **Zirkel ziehen** –
   Mit Salbeiholz die Grenzlinie auf dem Boden zeichnen, darin Lehm aus dem Nest streuen.
2. **Spiegel platzieren** –
   Ein Spiegel gegenüber der vermuteten Position des Wesens. Kupferrahmen empfohlen.
3. **Worte der Entblößung sprechen:**
   (alle drei Sprecher gemeinsam)

„Eo pelle tua, non amplius. In luce, monstraris. Per nomen tuum, revocaris.“
(„Diese Haut sei dir genommen. Im Licht wirst du gezeigt. Durch deinen Namen wirst du zurückgerufen.“)

4. **Der erste Rufer nennt den „wahren Namen“ der Form**
   (z. B. „Markus Dorran“ – auch wenn es nicht sein Körper ist)
   – dies destabilisiert die Form.
5. **Der zweite Rufer entzündet den Hautfetzen über dem Lehm**
   – dabei: Schmerzschrei des Wesens (Willenswurf SG 14 oder Rückzug)

6. **Der dritte Rufer opfert eigene Erinnerung**
   (Rollenspiel: kurze Erzählung einer wahren, intimen Erinnerung)
   – das Wesen wird an Menschlichkeit gebunden, kann nicht entkommen.

🕯️ **Erfolg:**
Das Wesen wird für 1 Stunde gebannt – physisch sichtbar, keine Gestaltwandlung möglich, geschwächt (–2 auf alle Würfe). Es kann nun gebunden oder getötet werden.

🕯️ **Scheitern:**
Bei Unterbrechung (z. B. Spiegel zerstört, Lehm entfernt, falscher Name): Ritual schlägt fehl, der Cuco entkommt und kann sich erneut häuten.

🖍️ *(Randnotiz in Bleistift)*:

„Der dritte Rufer vergaß seinen Sohn. Danach kannte er sein Gesicht nicht mehr.“

👥 **NSCs**

🧍 **Coach Markus Dorran**

Ehemaliger Profisportler, beliebt, unschuldig.

- **Typ:** Mensch
- **Beruf:** Trainer
- **TP:** 10 | **RK:** 11 | **AB:** +1
- **Fähigkeiten:** Menschenkenntnis +5, Einschüchtern +4, Sportlichkeit +6
- **Verhalten:** Kooperativ, verzweifelt, willigt in Lügenanalyse ein

---

🧍 **Detective Carla Mendoza**

Leitende Ermittlerin, rational, stoisch, aber empfänglich für Fakten

- **Typ:** Mensch
- **TP:** 14 | **RK:** 12 | **AB:** +3
- **Fertigkeiten:** Ermittlung +6, Verhör +5, Instinkt +4

- **Ausrüstung:** Dienstwaffe (1W8), Notizbuch, Akten
- **Verhalten:** Arbeitet eng mit SC zusammen, lehnt Übernatürliches ab – bis sie selbst das Nest betritt

---

🧍 Jesse Rathburn

Überlebender, verstört, malt obsessiv

- **Typ:** Mensch, leicht berührt von Wesenwelt
- **TP:** 6 | **RK:** 10 | **AB:** –
- **Besonderheit:** Kann Cuco spüren, reagiert auf dessen Nähe
- **Verhalten:** Schreckhaft, aber kann mit Mühe Hinweise geben

---

👹 El Cuco – Der Hautgänger

Altes Wesen aus der Schattenwelt – übernimmt Gestalten und „frisst" Erinnerungen

- **Typ:** Wesen (Einzigartig)
- **TP:** 30 | **RK:** 15 | **GES:** 16 | **INI:** +6
- **AB:** +5 (Klauen, 1W8+2), +6 (Illusion/Suggestion)
- **Besondere Fähigkeiten:**
  - **Gestalt annehmen:** Berührung + 1 Stunde, speichert alle Erinnerungen
  - **Häuten:** Lässt „Alte Haut" zurück (Spur!)
  - **Lehmberührung:** Spuren von Lehm bleiben immer am Opfer zurück
  - **Psychischer Angriff:** (1x/Tag, SG 14, 1W6 Wahnsinn)
- **Schwäche:** Kann durch echtes Spiegelbild oder alte Namen (Wahrheitsritual) kurz „fixiert" werden (1 Runde)

Fall 6: Der Schatten im Wald“

Ein Fall über Vorurteile, Schuld und ein tragisches Wesen

🎭 Genre

Mystery-Krimi mit Naturmythos-Elementen, Wendung am Ende

📍 Ort

Kleinstadt „Trask“ in den Wäldern nordwestlich von Portland (fiktiv)

🧭 Aufhänger

In Trask, einer abgelegenen Gemeinde nahe des Columbia River, wurden mehrere brutale Morde gemeldet: Die Opfer sind derart zerschmettert, dass ihre Identität nur noch durch Zahnabdrücke oder DNA festgestellt werden kann. In der Region häufen sich Sichtungen eines „Sasquatch“. Die örtliche Polizei kommt nicht weiter und bittet die Spieler um Hilfe.

Die SCs werden auf Bitten eines Sheriff-Kontakts, des Wesenrats oder über offizielle Wege in die Region gerufen.

🪵 Szene 1: Ankunft in Trask

Stimmung:

Verregnet, abgelegen, misstrauische Bevölkerung, dichter Nadelwald

NSCs:

- **Sheriff Maddie Wilkins** (neutral, menschlich, überfordert)
- **Clem Bishop**, Stadtältester (Wesen – Steinadler, sehr konservativ)
- **Daisy Lou**, Grundschullehrerin (Fuchsbau, freundlich, vorsichtig)

Hinweise:

- Am Tatort (Waldlichtung):
    - Massive Verwüstung
    - Tiefe Fäusteinschläge in Bäume
    - Kein Werkzeug verwendet
    - Spuren: Riesige Fußabdrücke – barfuß
- Die Bevölkerung flüstert:
    - „Der Affenmensch ist zurück!“
    - „Mein Großvater hat ihn 1972 gesehen.“
    - „Er hat rote Augen.“

🧠 Szene 2: Der Sasquatch

Ort:

Tiefer Wald, nur mit Spurenlesen (SG 16) zu finden

Wesen:

„Mo’ka’lan“, der Sasquatch – ein zurückgezogen lebendes, altes Wesen. Groß, zottelig, aber friedlich. Verständigt sich mit Zeichensprache, wenn man geduldig ist. Seine Präsenz wirkt beruhigend.

Wichtige Info:

Er beobachtet die Gegend, weiß vom eigentlichen Täter und hat ihn sogar weggestoßen, als er ein Opfer attackierte – aus Mitleid. Will nicht kämpfen, nur Ruhe. Gibt Hinweise in Form von Zeichnungen auf Baumrinde.

🪓 Szene 2b – Das alte Sägewerk

Ein leerstehendes Industriegebäude am Stadtrand. Hier arbeitete Randy früher.

Hinweise:

- Aufgebrochene Spinde
- Tiefe Eindellungen in Stahlträgern

- Blutreste an einem Balken
- Auf dem Boden: zerknüllter Notizzettel mit krakeliger Handschrift:

„Ich will nicht noch einmal … Ich kann nicht. Ich weiß nicht mehr, was ich bin."

Probe:

- **Ermittlungsarbeit + IN (SG 14):** erkennt, dass hier jemand mit *übermenschlicher Kraft* gegen eine Wand geschlagen hat – vermutlich mit bloßer Faust
- **Psychologie + CH (SG 15):** erkennt in der Schriftlage emotionale Zerrissenheit

---

😨 Szene 3: Die Wahrheit hinter dem Schrecken

Täter:

Randy Keller, 28, Schreinergeselle.
Wesenart: **Riesenblut** – sehr selten, besonders körperlich stark, hat jedoch emotionale Instabilität. Wenn er in Rage gerät (z. B. durch Ablehnung oder Zurückweisung), verliert er die Kontrolle – erinnert sich danach kaum an etwas.

Randy wollte nie töten – doch bei Eifersucht, Verlust oder Kränkung kommt es zu Ausbrüchen.

Letztes Opfer:

Seine Exfreundin, die mit einem anderen zusammen war. Die anderen Opfer waren Augenzeugen oder ungewollt in der Nähe.

🛏️ Szene 3b – Das Haus seiner Mutter

Randy wohnt nicht mehr hier, aber seine Mutter (†) lebte hier bis vor 6 Monaten. Das Haus ist verlassen, aber nicht völlig verfallen.

Hinweise:

- Familienfotos (Mutter mit riesigem Kind)
- Ein Tagebuch mit Einträgen wie:

„Randy ist wieder weggelaufen. Wenn er wütend wird, wird er … anders."

- In der Küche: ein altes Glas mit einem dunkelgrünen **Elixier** mit Zettel:

„Trink das, wenn du wieder Angst hast. Hilft dir zu schlafen."
(Handschrift der Mutter)

🍼 **Dies ist das Beruhigungselixier.** Es wirkt nur auf Randy, wenn er es freiwillig trinkt. Kein Zauber, sondern eine Mischung aus alten Wesenkräutern und Sedativa.

🔍 Szene 4: Die Suche nach Randy

Er hält sich in einer alten Holzfällerhütte versteckt. Zuvor arbeitet er in einem Sägewerk, das mittlerweile geschlossen ist.

Hinweise:

- Alte medizinische Unterlagen (Aggressionsprobleme, Wesenphobie)
- Rückstände von Blut und Holzsplittern
- Videoüberwachung: zeigt einen Mann mit unglaublicher Kraft

🪵 Szene 4b – Waldstreifen bei der Jagdhütte

Ein Jäger meldet Schreie in der Nähe einer alten Jagdhütte.

NSC:

Bill Hooker, alter Trapper, menschlich – rau, aber ehrlich.

Aussage (bei Charismawurf SG 12):

„Hab da was gesehen. War kein Bär. Zu groß. Ging aufrecht. Hörte sich an wie ein Mensch, der brüllt und weint gleichzeitig."

Hinweise:

- Frische Fußspuren (barfuß, gigantisch)
- Abgerissener Teil eines Hemdes – Blutfleck, eindeutig menschlich
- Ein eingeritztes Gesicht im Baum – weinender Mann mit zerbrochener Krone

---

🛠️ Szene 5 – Mo'ka'lan spricht

Wenn man sich seinem Refugium erneut nähert (nach Sägewerk & Hütte), reagiert Mo'ka'lan deutlich gestresster – der Wald verändert sich, Tiere fliehen.

Er zeichnet diesmal auf Stein mit Kohle:

🖍️ Ein Kind, das sich in ein Monster verwandelt.
🖍️ Eine Mutter, die mit Kräutern die Dunkelheit fernhält.
🖍️ Ein Feuer – Symbol für Vernichtung oder Reinigung?

Interpretation (Wesenwissen + IN, SG 15):
Mo'ka'lan sieht Randy nicht als Feind, sondern als verlorenes Wesen, das Hilfe braucht.
Er gibt keine Lösung – nur Mitgefühl.

⚔️ Szene 5b: Die Konfrontation

Die SCs finden Randy in der Hütte. Je nach Herangehensweise:

- **Kampf**: Randy ist extrem gefährlich im Wutrausch (Wesenform).

- **Beruhigung**: Charismawurf + Empathie (SG 18), um mit ihm durchzudringen.
- **Magisches Mittel**: Elixir der Ruhe

Hinweis:

Wenn man ihn nicht provoziert, kann er zur Besinnung kommen. In seiner menschlichen Form ist er verzweifelt und bereit, sich zu stellen – wenn Hilfe angeboten wird.

🌀 Auflösungsmöglichkeiten

- **Gute Lösung**: Die SCs verhindern einen weiteren Mord und bringen Randy dazu, sich zu stellen. Er wird an den Wesenrat übergeben, wo man ihm hilft. Die Wahrheit über den Sasquatch wird verschwiegen – Mo'ka'lan zieht sich noch tiefer in den Wald zurück.
- **Tragisches Ende**: Randy stirbt in einem Kampf – die Bevölkerung glaubt weiter an den Sasquatch als Mörder. Mo'ka'lan verlässt den Wald für immer.
- **Verhängnisvolles Missverständnis**: Die Spieler verwechseln Sasquatch und Täter – töten das falsche Wesen. Später folgen weitere Morde.
- **Das Elixier der Ruhe**

  Die Spieler können das Elixier **aus der Hütte der Mutter** mitnehmen. In einem ruhigen Moment, wenn Randy nicht in Raserei ist (z. B. wenn man ihn auf emotionaler Ebene erreicht), kann man es ihm anbieten.

  Er trinkt es **nur**, wenn er:

  - den Spielern vertraut (z. B. nach einem erfolgreichen Empathie-Wurf)
  - sich selbst erkennt (durch Konfrontation mit Beweisen seiner Taten)
  - in Sicherheit fühlt

  Wirkung:
  Das Elixier beruhigt ihn, dämpft seine Ausbrüche, senkt seinen Zornpegel auf Null. Danach kann man ihn sicher stellen oder an den Wesenrat übergeben.

📜 NSC-Werte (Grimm D20)

Randy Keller (Riesenblut in Rage)

- **GES:** 14
- **TP:** 42
- **RK:** 17
- **Bewegung:** 9 m
- **Angriff:** Fäuste (1W8+5), bei Krit: Erschütterung (Ziel ist 1 Runde kampfunfähig)
- **Fähigkeiten:**
  - Raserei (bei starken Emotionen: +2 Angriff, –2 RK, hält 1W4 Runden)

- Körperpanzer (Reduktion von 2 Schaden pro Treffer)

- **Willen:** +0 (verliert Kontrolle), **Zähigkeit:** +4

Mo'ka'lan (Sasquatch)

- **GES:** 12
- **TP:** 34
- **RK:** 16
- **Bewegung:** 12 m
- **Angriff:** Vermeidet Kampf, kann aber mit brüllendem Einschüchterungswurf (SG 20) Gegner vertreiben
- **Fähigkeiten:**
  - Unsichtbar im Unterholz (Tarnen +10 bei Bewegungslosigkeit)
  - Spuren verschleiern
  - Friedvolle Aura (Willenswurf SG 12 – sonst Angriffe mit Nachteil)

Wichtige Beweise und Hinweise

Ort/Fund	Hinweis
Tatort	Übermenschliche Kraft, kein Werkzeug
Wald (Nähe Mo'ka'lan)	Zeichnungen auf Rinde: ein trauriges Wesen mit Blut an den Händen
Krankenhausakte	Randy – frühere Gewaltprobleme nach emotionalem Stress
Handyvideo eines Jugendlichen	Brüllender Mann mit deformiertem Körper verschwindet im Wald

Zusätzliche Aussagequellen

Person	Aussage
Daisy Lou (Lehrerin)	„Randy war als Kind freundlich. Groß, ja – aber sanft. Irgendwann hat er sich verändert."
Pfarrer Quinlan	„Wenn ein Wesen nicht in Balance mit sich lebt, wird es zur Gefahr – nicht aus Bosheit, sondern aus Schmerz."
Clem Bishop (Stadtältester, Wesen)	„Euer Fehler ist, dass ihr glaubt, alles wäre schwarz oder weiß. Der Junge… ist grau. Sehr grau."

Falsche Fährten (optional)

Spur	Wahrheit
„Der Sasquatch wurde bei jedem Mord gesichtet“	Mo’ka’lan taucht erst nach der Tat auf – zieht sich das Leid der Opfer an
„Der Täter muss ein Tier sein – solche Wunden…“	Ein Riesenblut in Rage hat vergleichbare Stärke
„Vielleicht ein Jäger mit Sondermunition?“	Keine Schusswunden – nur rohe Zerstörung

---

Probenübersicht

Handlung	Probe	SG
Sasquatch-Spuren im Wald erkennen	Spurenlesen + IN	16
Mo’ka’lans Zeichnungen interpretieren	Okkultes Wissen oder Wesenkenntnis	14
Randy beruhigen	CH + Empathie	18
Tatort analysieren	IN + Ermittlungsarbeit	15
Randy im Wutrausch bändigen	GE + Nahkampf / Ritual	17–20 je nach Methode

---

Handouts

Spielerhandout (Gerüchte in Trask)

> *„Der alte Frank sah ihn bei Vollmond! Riesengroß, mit rotem Blick!“*
>
> *„Ich hörte Schreie aus dem Wald – dann war nur noch Stille.“*
>
> *„Sie sagen, er war mal ein Mann…“*
>
> *„Die Polizei weiß nix. Aber der Pastor… der hat was gesehen.“*

Handout 1: Polizeiakte – Fallakte „Waldmorde bei Trask“

> **Sheriff’s Department – Tillamook County, Oregon**
> **Fallnummer:** #0425-TK-89
> **Status:** Offen
> **Bearbeitender Offizier:** Sheriff M. Wilkins
> **Betreff:** Serie brutaler Gewaltverbrechen im Waldgebiet „Walker’s Reach“
>
> ---
>
> **Tatort #1 – 12. August, ca. 04:15 Uhr**

Opfer: Gerald “Jerry” Kline, männlich, 47
Beruf: Wildhüter
Zustand: Mehrfache Frakturen, Schädel zertrümmert, Brustkorb eingedrückt
Hinweise: Kein Werkzeug gefunden, keine Abwehrverletzungen
Spuren: Riesige Fußabdrücke (barfuß), mehrere Zentimeter tief im Boden, mindestens 45 cm Länge

Tatort #2 – 18. August, ca. 22:30 Uhr

Opfer: Madison Crowley, weiblich, 29
Beruf: Lehrerin
Zustand: Nicht identifizierbar – Identifikation über Zahndaten
Hinweise: Opfer aus fahrendem Auto gezerrt (Reifenspuren, zerborstene Windschutzscheibe), kein Motiv erkennbar
Anwohnerberichte: „Etwas Großes“ im Unterholz, heulendes Geräusch

Tatort #3 – 24. August, geschätzt 01:00 Uhr

Opfer: Eric Dunson, männlich, 33
Beruf: Handwerker
Zustand: Extremste Gewalteinwirkung, Zerstörung des Skeletts, Schädel nicht aufgefunden
Hinweise: Kleidung 20 m entfernt gefunden – komplett zerfetzt
Sonstiges: Videoaufnahme vom nahegelegenen Tankstellenparkplatz zeigt eine große, aufrecht gehende Gestalt, jedoch verwackelt

---

Zusätzliche Hinweise:

- Augenzeugenberichte deuten auf eine riesige Kreatur im Wald hin („Affenmensch“, „Waldgeist“)
- Verdacht auf psychisch gestörten Serienmörder
- Medien bezeichnen den Täter als **„Der Schatten im Wald“**

Empfehlung: Externe Hilfe erforderlich – mögliche übernatürliche Komponente nicht ausgeschlossen.
Kontakt zu Sonderermittlern wurde hergestellt.

– Sheriff Maddie Wilkins, 27. August

🍼 Handout 2: Rezeptzettel aus der Hütte („Mutters Mischung“)

(Zettel, vergilbt, handgeschrieben, eingerissen am Rand – gefunden in der Küche)

Für wenn’s zu viel wird
Mein Junge, wenn du wieder fühlst, dass das Tier in dir brüllt – trink das hier.
Es nimmt dir nichts weg, aber es hält dich fest.

Mutters Mischung

- 2 Teile **Herzlavendel**
- 1 Teil **Schlafbaumwurzel** (getrocknet, gemörsert)
- 5 Tropfen **Wesenminze** (nur frisch!)
- 1 Löffel Honig (für die Wärme im Bauch)

- 1 Tropfen Blut von dir selbst – sonst hilft's nicht
- Ziehen lassen bei Vollmond, 7 Stunden lang

Warm trinken. Langsam. Am besten allein.
Wenn du weinst danach, ist das gut. Dann ist es noch nicht zu spät.

(Darunter eingeritzt: ein Daumenabdruck – vermutlich Randys)

Fall 6: 🕮 Die Purpurnen Flüsse

Ein Grimm D20 Szenario für den Band „Polizeifälle“ basierend auf dem FIlm

---

Einleitung für die Spieler

Portland, verregnete Nächte, ein graues Universitätsgebäude am Stadtrand. Ein Leichnam, aufgehängt in einer Bergschlucht, mit verstümmelten Augen. Die Ermittler – ob als Polizeieinheit, externe Spezialisten oder als hinzugezogene Privatdetektive – stehen bald vor einem Fall, der alte Mauern einreißt: Ein verborgenes Geheimnis an einer ehrwürdigen Hochschule, eine Abfolge brutaler Ritualmorde und ein Täter, dessen Motive in einer Vergangenheit aus Blut und Schweigen wurzeln.

Die purpurnen Flüsse fließen nicht in Wasseradern – sie fließen durch die Geschichte der Opfer.

Atmosphäre & Stil

Dieses Szenario lebt von **film noir Flair**:

- Dauerregen, kalte Straßen, Neonlichter spiegeln sich in Pfützen.
- Dialoge sind knapp, voller Andeutungen, jede Zigarette ein Fragezeichen im Rauch.
- Die Universität ist streng, elitär, abgeschottet – ein Mikrokosmos von Tradition und Verfall.
- Gewalt kommt plötzlich, brutal, ohne Heldenpathos.

Szenenübersicht

Szene 1 – Die Leiche im Regen

Ort: Eine abgelegene Schlucht nahe der Universität.

- Der Körper hängt an einem Felshaken, die Augen brutal entfernt.
- Spuren im Matsch: Reifenspuren eines Geländewagens, Schuhabdrücke (Größe 44).
- Ein abgerissener Stofffetzen von einer studentischen Uniformjacke.

Proben:

- Spurensuche (SG 15): Erkennen, dass die Reifenspuren vom Universitäts-Fuhrpark stammen.
- Medizin (SG 14): Opfer starb vor etwa 24h, Augenentfernung post mortem.

Szene 2 – Die Universität

Ort: Portland College of Natural Sciences (fiktiv, an Grenoble angelehnt).

- Atmosphäre elitär, altehrwürdig, viele Mauern, verschlossene Türen.
- Fakultätsmitglieder zeigen Widerstand, besonders der Dekan.
- Unter Studenten kursieren Gerüchte über „das alte Blut“.

Hinweise:

- Bibliothek: Zeitungsartikel über mysteriöse Todesfälle vor 30 Jahren.
- Aktenarchiv: Geheime Studentenverbindungen.
- Gespräche mit Studenten (Menschen/Wesen): Angst vor einem „Jäger in den Schatten“.

Szene 3 – Der zweite Mord

- Eine Professorin wird in ihrem Büro gefunden, Hände gefaltet wie zum Gebet, aber brutal zu Tode geprügelt.
- An der Wand mit Blut geschrieben: „Reinheit“.
- Ein Ring mit Universitätswappen fehlt.

Proben:

- Psychologie (SG 16): Schrift wurde mit Zittern gemalt, nicht geübt. Täter in Raserei.
- Spurensuche (SG 15): Blutspritzer weisen auf einen sehr großen, kräftigen Täter.

Szene 4 – Die Spur in die Berge

- Ermittler finden in alten Protokollen Hinweise auf ein „Projekt Reinheit“: Genetische Studien, illegale Menschenversuche.
- In den Bergen nahe der Uni wurden Leichen verscharrt.
- Ein verborgenes Massengrab wird entdeckt (Schockprobe, Willen SG 15).

Szene 5 – Konfrontation

- Der Täter entpuppt sich als ehemaliger Student, körperlich deformiert durch alte Experimente.
- Er mordet aus Zorn und Selbsthass, glaubt, „die Unreinen“ zu bestrafen.
- In Wahrheit will er, dass die Verbrechen der Fakultät endlich aufgedeckt werden.

Finale Möglichkeiten:

1. Ermittler stellen ihn und bringen die Wahrheit ans Licht.
2. Der Täter wird getötet – die Universität vertuscht weiter alles.
3. Er ergibt sich freiwillig, wenn man ihm Verständnis zeigt – moralisches Ende.

NSCs mit Werten

Prof. Henry Caldwell – Dekan

- Rolle: Antagonist im Hintergrund, versucht alles zu vertuschen.
- Typ: Mensch, hochgebildet, manipulativ.
- **Werte (Grimm D20):**
    - STR 8, GES 10, KON 10, INT 16, WEI 14, CHA 12
    - RK 12, TP 14
    - Fertigkeiten: Diplomatie +8, Bluffen +6, Wissen (Geschichte) +10
    - Bes.: Immun gegen Einschüchterungsversuche (+2 Bonus, da Dekan gewohnt)

Detective Sarah O’Neill – örtliche Ermittlerin

- Rolle: Verbindung zu Polizei, könnte auch als SC fungieren.
- **Werte:**
    - STR 12, GES 13, KON 12, INT 12, WEI 14, CHA 11
    - RK 13, TP 20
    - Fertigkeiten: Spurenlesen +6, Diplomatie +4, Einschüchtern +5
    - Ausrüstung: Dienstwaffe (9mm, 2W6), Polizeimarke, Taschenlampe

---

Markus „der Riese“ Leroux – Täter

- Hintergrund: Früher Student, Opfer medizinischer Experimente, durch Missbildungen ausgestoßen.

- Motiv: Hass und verzweifelte Suche nach Gerechtigkeit.
- **Werte:**
    - STR 18, GES 12, KON 16, INT 10, WEI 8, CHA 6
    - RK 15, TP 35
    - Angriffe: Faustschläge +6 (1W8+4), Würgen
    - Fertigkeiten: Einschüchtern +8, Überleben +5
    - Bes.: Raserei (bei Auslösung +2 Schaden, -2 RK), Schmerzunempfindlich (erste 10 TP ignoriert)

Laura Simmons – Studentin

- Rolle: Schlüsselzeugin, weiß von der Studentenverbindung.
- **Werte:**
    - STR 9, GES 11, KON 10, INT 14, WEI 12, CHA 13
    - RK 11, TP 10
    - Fertigkeiten: Wissen (Lokale Geschichte) +6, Bluffen +4
    - Bes.: Mutig – erhält +2 auf Willenswürfe gegen Furcht

Nebenrollen (je nach Bedarf)

- Wachmann (Standard-Polizeiwerte)
- Bibliothekarin (hohe Wissenswerte, körperlich schwach)
- Studentenclique (je 2–3 Werteblöcke, können Hinweisgeber oder Hindernis sein)

Ende & Auflösung

- Noir-typisch bleibt ein Rest von Ambiguität: Auch wenn der Täter gestellt ist, bleibt die Schuld der Institution.
- Spieler können entscheiden, ob sie alles publik machen oder im Dunkel belassen.

Handouts

Artikel aus der *Portland Tribune* (1972)

Leiche im Bergwald entdeckt – Ermittler ratlos

Portland, 14. November 1972 – Ein schockierender Fund erschütterte gestern die Gemeinde von Mount Grey. Ein Wanderer entdeckte die verstümmelte Leiche eines jungen Mannes in einer abgelegenen Schlucht nahe der Universitätsgelände.

Nach Angaben der Polizei wurden dem Opfer beide Augen entfernt. Die Beamten schließen ein Tier als Verursacher aus. „Die Umstände deuten auf eine vorsätzliche Tat hin“, erklärte ein Sprecher der Ermittlungsbehörde.

Besonders auffällig: Bei dem Toten wurde eine Studentenjacke mit Universitätswappen gefunden. Ein Zusammenhang mit der Portland College of Natural Sciences wird geprüft.

Die Behörden gaben bislang keine weiteren Details preis, betonten jedoch, dass es „keine Gefahr für die Bevölkerung“ gebe. Unter den Studenten kursieren Gerüchte über „alte Rituale“ und „geheime Zirkel“, die von der Leitung jedoch scharf zurückgewiesen wurden.

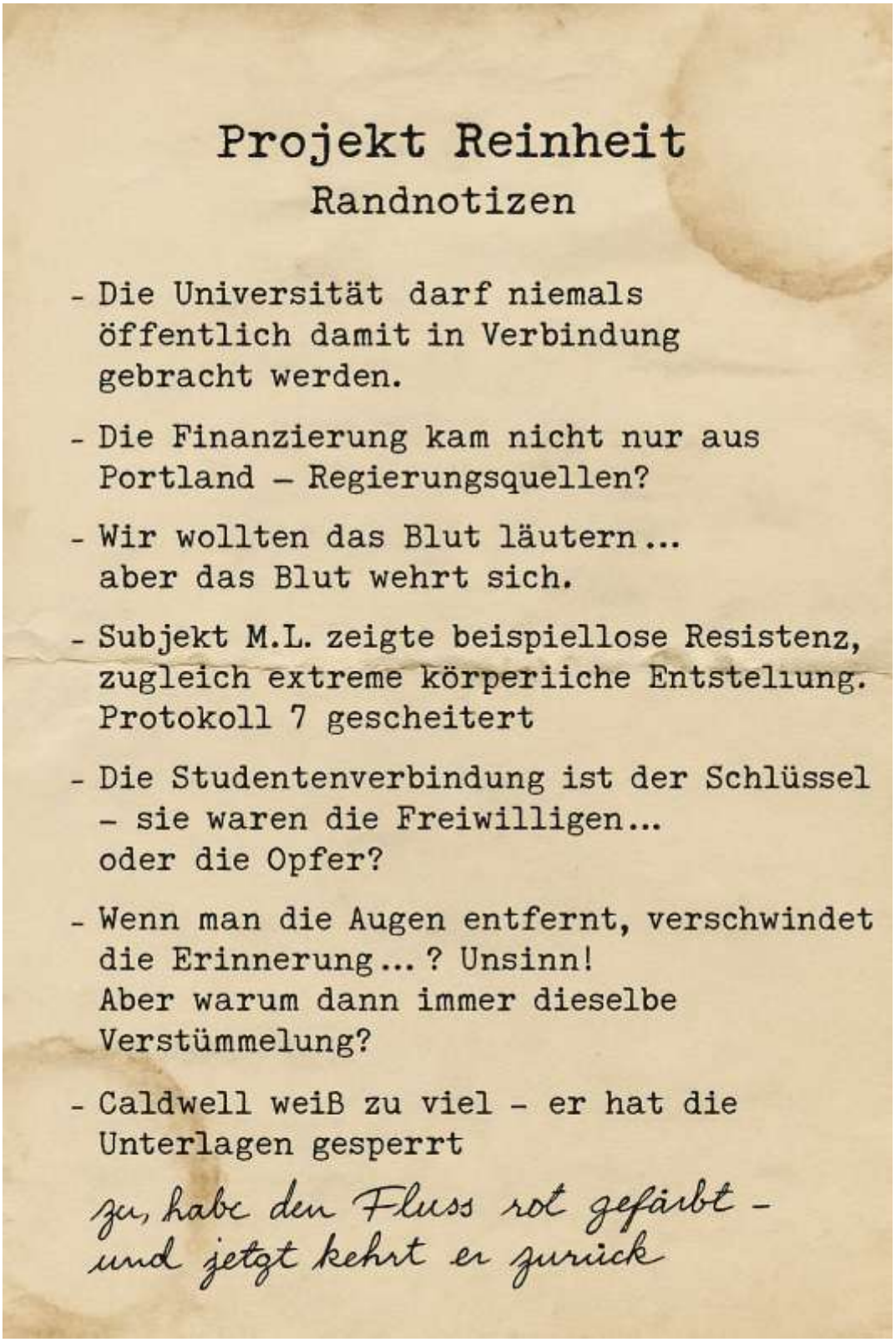
Hinweis der Redaktion: Bereits in den letzten Jahren kam es in den Bergen mehrfach zu unerklärlichen Unfällen mit tödlichem Ausgang. Ob es sich um Zufälle handelt oder ob ein Muster besteht, bleibt unklar.

(Am unteren Rand des Artikels ist in verblasster Handschrift notiert: „Reinheit – sie haben es vertuscht.“)

Verblasste Fotoaufnahme einer Studentenverbindung, auf der auch der Täter jung zu sehen ist.

📜 Handout: Zerknitterte Notizen von Prof. Dr. Elias Markham (unvollständig)

(Das Papier ist vergilbt, die Schrift zittrig, an manchen Stellen durchgestrichen. Ränder sind mit Kaffeeflecken und Rauchspuren versehen.)



Projekt Reinheit

Randnotizen

- Die Universität darf niemals öffentlich damit in Verbindung gebracht werden.
- Die Finanzierung kam nicht nur aus Portland – Regierungsquellen?
- Wir wollten das Blut läutern… aber das Blut wehrt sich.
- Subjekt M.L. zeigte beispiellose Resistenz, zugleich extreme körperiiche Entsteliung. Protokoll 7 gescheitert
- Die Studentenverbindung ist der Schlüssel – sie waren die Freiwilligen… oder die Opfer?
- Wenn man die Augen entfernt, verschwindet die Erinnerung…? Unsinn! Aber warum dann immer dieselbe Verstümmelung?
- Caldwell weiß zu viel – er hat die Unterlagen gesperrt

zu, habe den Fluss rot gefärbt – und jetzt kehrt er zurück

🎲 **Begegnungstabelle – Schatten über der Universität (D20)**

Wurf (W20)	Begegnung
1–2	Plötzliches Hundegebell aus der Ferne. Ein Wachhund ist losgerissen – er jagt die SC, bis sie ihn beruhigen (Tierempathie SG 12).
3–4	Stromausfall im Universitätsgebäude – Notbeleuchtung wirft geisterhafte Schatten. Willenswurf SG 12 gegen Beklemmung.
5–6	Ein betrunkener Student lallt etwas über „die Reinheit“ und läuft davon, bevor man ihn befragen kann. Verfolgungsjagd optional.
7–8	Regen peitscht so stark, dass Spuren im Matsch fast verschwinden – Spurensuche erschwert um +5 SG.
9–10	Ein alter Professor spricht die SC an: „Es gibt Dinge, die nie ans Licht gehören.“ Verschwindet dann hastig. (Warnung oder Vertuschung?)
11–12	Ein Rabe sitzt auf dem Campuszaun und beobachtet die Ermittler auffällig lange. Omen oder nur Zufall?
13–14	In der Bibliothek fällt ein Regal um – zwischen den Bänden ein vergilbtes Dokument über genetische Experimente.
15–16	Ein studentischer Streik eskaliert – Prügelei, die SC werden hineingezogen oder können eingreifen.
17–18	Am Fluss nahe der Berge treibt eine Tierleiche – Augen fehlen, Muster ähnlich den Morden. Ablenkung oder echter Hinweis?
19	Der Täter beobachtet die Gruppe im Regen aus der Ferne. Nur bei Wahrnehmungswurf SG 18 wird er bemerkt.
20	Brutaler Überfall: Der Täter schlägt mitten in der Nähe der SC zu. Sofortige Konfrontation möglich.

🦹

Fall 7: *Höllische Rache*

Ein klassischer Mordfall – modern, brutal, persönlich. (Frei nach „Castle“)

🎭 Spieler-Einleitung

Die Ermittler werden zu einem grausam inszenierten Leichenfund an den Columbia Docks gerufen. Eine junge Frau wurde offenbar lebendig in einem Betonblock verankert und ins Wasser geworfen. Es handelt sich um **Allison Gable**, eine lokale Aktivistin. Alles deutet zunächst auf einen Bandenmord oder einen Ritualfall hin – doch je tiefer man gräbt, desto klarer wird: Dies ist ein Fall von **eiskaltem Rachemord** – ganz ohne Magie. Nur mit Hass.

📍 **Schauplatz: Portland, Oregon**

Die Handlung spielt im Hafenbezirk, bei lokalen NGOs, in Gerichtssälen, vor allem aber in den Abgründen der menschlichen Psyche. Die Stadt ist real, der Horror ist menschlich.

🧩 **Struktur**

Szene	Titel	Ort	Ziel
1	Fundstück	Columbia Docks	Einstieg & Tatortanalyse
2	Spurensuche	Polizeirevier & Leichenschauhaus	Indizien sichern, Identifikation
3	Die Vergangenheit	NGO „Safe Step“, Familie Gable	Motivrekonstruktion
4	Die Zeugin	Hausbesuch bei Lena Cruz	Ermittlung in einem alten Fall
5	Der Prozess	Gerichtsakten, Begegnung mit dem Freigesprochenen	Wendepunkt
6	Der Täter	Konfrontation, Festnahme	Auflösung des Falls

🧠 **Spurentafel**

Indiz	Bedeutung
Beton an den Knöcheln	Symbol für Rache, Mafia-Methoden
Kein Wasser in der Lunge	Allison war tot, bevor sie versenkt wurde
NGOs Flyer in der Jackentasche	„Safe Step“ – Opferschutz-Initiative
Ehemaliger Klient: Lena Cruz	War Teil eines alten Verfahrens
Akte: Fall Lena Cruz	Täter wurde freigesprochen – Zweifel an Urteil
Verdächtiger: Marcus Heller	Damals angeklagt, heute scheinbar geläutert

---

📓 Szenenübersicht (ausformuliert)

Szene 1 – Fundstück

Ort: Columbia Docks, morgens bei Nebel.
Beschreibung: Die Wasserleiche wird mit schwerem Gerät geborgen. Betonklotz an den Beinen, Arme im Beton – kein Versuch zu entkommen.

Fakten:

- Todeszeitpunkt vor ca. 24 Stunden.
- Kein Wasser in der Lunge → Opfer war bereits tot.
- Opfer: ca. 25–30 Jahre alt, sportlich, Kleidung urban-funktional.

Szene 2 – Spurensuche

Ort: Gerichtsmedizin & Polizeirevier
Ermittlungen:

- Identifikation über Tätowierung am Rücken: Allison Gable.
- Mitglied bei „Safe Step“ – einer Opferschutzinitiative.
- Führte vor kurzem Protestaktionen gegen Freispruch in Vergewaltigungsfall.

Hinweise:

- Zugang zu alten Fallakten (mit Genehmigung).
- Zeugenverzeichnis des alten Falls.

Szene 3 – Die Vergangenheit

Ort: NGO-Zentrale, später Familie des Opfers
Ermittlungen:

- Allison unterstützte **Lena Cruz**, die in einem umstrittenen Fall ihren Vergewaltiger angezeigt hatte – ohne Erfolg.
- Lena zog sich nach dem Urteil komplett zurück.

Personen:

- NGO-Leiterin berichtet, Allison sei „besessen" davon gewesen, den Täter zur Rechenschaft zu ziehen.
- Mutter von Allison gibt Hinweise auf jüngste Aktivitäten (z. B. Notizen, Adressen, Termine).

Szene 4 – Die Zeugin

Ort: Wohnung von Lena Cruz
Ermittlungen:

- Lena wirkt apathisch, aber dankbar.
- Sie berichtet von anonymen Kontaktaufnahmen seit Wochen – Allison war die Absenderin.
- Hinweise auf eine geplante Konfrontation mit dem alten Täter: **Marcus Heller**.

Entscheidender Hinweis:
Allison hatte mit Marcus Heller telefoniert – unter einem Vorwand.

Szene 5 – Der Prozess

Ort: Öffentliche Gerichtsaktenstelle, Begegnung mit Marcus
Ermittlungen:

- Die Prozessakten zeigen: Marcus wurde nur wegen mangelhafter Beweislage freigesprochen.
- Seine heutigen Aussagen klingen geläutert, aber… zu glatt.
- Er lebt in einer neuen Beziehung – wirkt aber nervös.

Verdachtsmoment:
Allison könnte gedroht haben, mit neuen Beweisen an die Öffentlichkeit zu gehen.

Szene 6 – Der Täter

Ort: Vorstadthaus, Baustelle in der Nähe
Ermittlungsschritt:
Ein Lieferant erinnert sich an eine Zementlieferung spätabends – ungewöhnlich.
Recherchen ergeben: Marcus hat Zugang zu einem verlassenen Lagerhaus.

Finale:
Konfrontation in der Halle. Marcus gesteht – unter Druck.

NSCs

System: Grimm D20 / keine Wesen involviert / realistische Ermittlungsarbeit

---

🟥 Marcus Heller (Verdächtiger, Täter)

Alter: 35
Typ: Mensch
Rolle: Bauunternehmer, freigesprochener Verdächtiger von früher, Täter im aktuellen Fall

Attribut	Wert
STÄRKE	14
GESCHICK	12
KONSTITUTION	13
INTELLIGENZ	10
WEISHEIT	11
CHARISMA	13

TP: 18 **RK:** 11 (Zivilkleidung) **INI:** +1
Abhärtung: 1
Fähigkeiten:

- Einschüchtern +4
- Bluffen +6
- Handwerk (Bau) +5
- Heimlichkeit +2
- Wissen (Recht) +2

Ausrüstung:

- Mobiltelefon (gelöscht, aber wiederherstellbar)
- Zementspuren an Kleidung

- Pickup mit falscher Ladungsliste

Besonderheit:
→ Wird bei Konfrontation schnell aggressiv oder flüchtig, je nach Gruppendruck.
→ Will unter allen Umständen seine neue Identität bewahren.

🟦 Lena Cruz (Zeugin, früheres Opfer)

Alter: 29
Typ: Mensch
Rolle: Geschädigte in einem früheren Prozess, zentrale Zeugin im neuen Fall

Attribut	Wert
STÄRKE	8
GESCHICK	10
KONSTITUTION	9
INTELLIGENZ	12
WEISHEIT	15
CHARISMA	11

TP: 9 **RK:** 10 **INI:** 0
Abhärtung: 2 (emotional belastet)
Fähigkeiten:

- Wahrnehmung +4
- Psychologie +5
- Wissen (Gesellschaft) +2
- Heimlichkeit +3 (aus Vermeidungsverhalten)

Ausrüstung:

- Notizbuch mit anonymen Nachrichten von Allison
- Selbstverteidigungsspray (unbenutzt)
- Kleidung ungepflegt, Wohnung vernachlässigt

Besonderheit:
→ Nur bereit zur Aussage, wenn Vertrauen aufgebaut wurde.
→ Spielleitung kann sie als moralisches Rückgrat inszenieren.

🟧 Allison Gable (Opfer – posthum relevant)

Alter: 27 (†)
Typ: Mensch
Rolle: Aktivistin, wollte Gerechtigkeit für Lena Cruz erzwingen

Attribut	Wert
STÄRKE	10
GESCHICK	11
KONSTITUTION	10
INTELLIGENZ	14
WEISHEIT	13
CHARISMA	16

TP: — (verstorben) **RK:** — **INI:** —
Abhärtung: 1
Fähigkeiten (aus Tagebuch rekonstruierbar):

- Diplomatie +6
- Einschüchtern +2
- Wissen (Recht, Gesellschaft) +5
- Nachforschung +6
- Heimlichkeit +3

Ausrüstung (bei Auffindung):

- NGO-Flyer
- Kleidung mit Mörtelspuren
- Kleiner USB-Stick (passwortgeschützt, mit Notizen)

Besonderheit:
→ Obwohl tot, ist sie durch ihre Notizen und Hinweise aktiver Teil der Ermittlungen.

🟩 Claire Morgan (NGO-Leiterin bei „Safe Step“)

Alter: 41
Typ: Mensch
Rolle: Unterstützerin der Ermittler

Attribut	Wert
STÄRKE	9

Attribut	Wert
GESCHICK	12
KONSTITUTION	10
INTELLIGENZ	15
WEISHEIT	14
CHARISMA	14

TP: 13 **RK:** 11 **INI:** +1
Abhärtung: 0
Fähigkeiten:

- Wissen (Recht & Opferschutz) +6
- Diplomatie +4
- Psychologie +5
- Redekunst +3
- Nachforschung +4

Ausrüstung:

- Akten von Allison
- Kontaktlisten von NGO-Mitgliedern
- Sicherheitscode für die NGO-Zentrale

Besonderheit:
→ Kann wichtige Querverbindungen liefern, kennt sowohl Allison als auch Lena.

🟧 Dr. Alan Renner (Gerichtsmediziner)

Alter: 52
Typ: Mensch
Rolle: Fachlicher Unterstützer der Ermittler

Attribut	Wert
STÄRKE	9
GESCHICK	10
KONSTITUTION	12
INTELLIGENZ	17
WEISHEIT	14

Attribut	Wert
CHARISMA	10

TP: 14 **RK:** 11 **INI:** 0
Abhärtung: 0
Fähigkeiten:

- Wissen (Medizin, Forensik) +8
- Nachforschung +4
- Konzentration +3
- Diplomatie +1

Ausrüstung:

- Autopsiebericht
- Zugang zum Leichenhaus
- Eigene Notizen auf dem Tablet (verschlüsselt)

Besonderheit:
→ Unterstützt nüchtern, aber hilfsbereit. Kann Details geben, die Indizien entlasten oder belasten.

🟫 Paulie Travis (Zementlieferant, Zeuge)

Alter: 43
Typ: Mensch
Rolle: Gibt entscheidenden Hinweis zur Tatnacht

Attribut	Wert
STÄRKE	13
GESCHICK	10
KONSTITUTION	12
INTELLIGENZ	9
WEISHEIT	11
CHARISMA	10

TP: 15 **RK:** 11 **INI:** 0
Abhärtung: 0
Fähigkeiten:

- Beruf: LKW-Fahrer +5
- Wahrnehmung +3

- Redekunst +1

Ausrüstung:

- Lieferschein mit falscher Unterschrift
- Erinnerung an „den Mann mit der Mütze“
- Alte GPS-Daten aus der Bordkonsole

Besonderheit:
→ Einfache, aber glaubwürdige Quelle – redet nur, wenn man ihn nicht unter Druck setzt.

🩹 Handouts

📜 Handout – Autopsiebericht

Portland Gerichtsmedizin, Fallakte 22-0781

Name der Verstorbenen: Allison Gable
Alter: 27 Jahre
Geschlecht: weiblich
Tatort: Columbia Docks, Abschnitt 9-B
Fundzeitpunkt: 06:32 Uhr, 28. August
Obduktion durchgeführt von: Dr. Alan Renner
Bericht erstellt am: 29. August, 09:15 Uhr

🧍 Äußere Merkmale:

- Bekleidung: sportliche Alltagskleidung (Funktionsjacke, Jeans, Sneakers)
- Auffällige Verletzungen: Hämatome an beiden Handgelenken und am rechten Kiefer
- Auffällige Merkmale: Betonummantelung der Unterschenkel; Seileinbindung durch Hüftbereich und Oberkörper

🫀 Innere Befunde:

- Multiple Frakturen an Rippen 3–5 links
- Prellung des Zwerchfells
- Kein Wasser in Lunge oder Bronchien
- Blutergüsse im Kehlkopfbereich, aber keine vollständige Strangulation

📌 **Toxikologie:**

- Keine Spuren von Betäubungsmitteln oder Alkohol
- Kein Nachweis psychotroper Substanzen

📌 **Bemerkung des Rechtsmediziners (Dr. Renner):**

„Keine Hinweise auf Ertrinken als Todesursache.
Der Körper wurde postmortal versenkt.
Wahrscheinlicher Todeszeitpunkt ca. 24 Stunden vor Auffindung.
Todesursache: innere Blutungen infolge stumpfer Gewalteinwirkung im Thoraxbereich.“

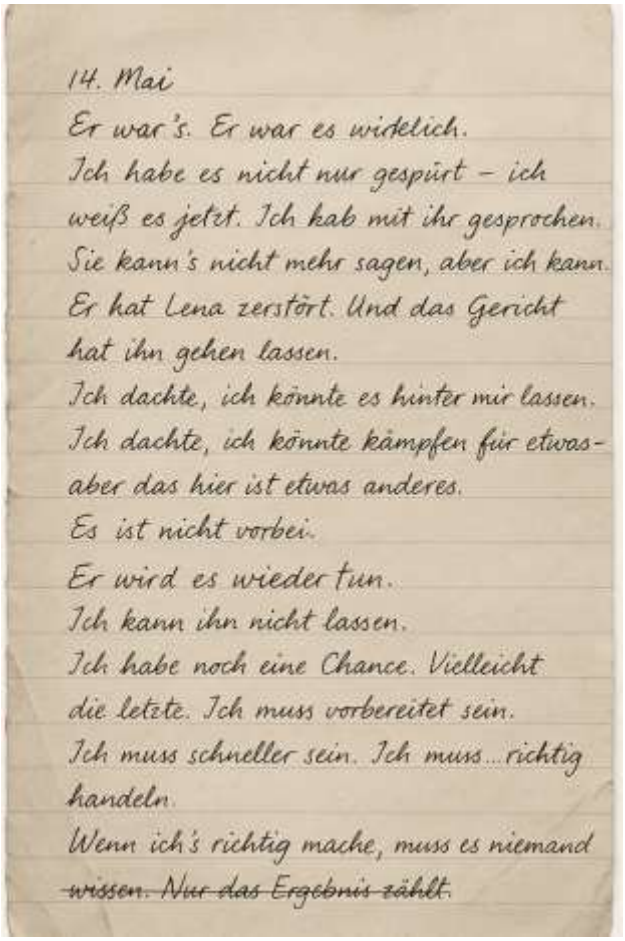
⚠️ **Fußnote, handschriftlich ergänzt:**

„Keine Flüssigkeit in der Lunge. Wurde vorher getötet.“ *(unterstrichen)*

NGO-Flyer – „Safe Step – Weil manche Freisprüche falsch sind.“

📓 HANDOUT – Tagebuchseite von Allison Gable

Gefunden in ihrer Wohnung, eingeklemmt zwischen Unterlagen auf dem Schreibtisch. Rückseite leer. Spuren von Eselsohren und leichtem Wasserschaden.



14. Mai
Er war's. Er war es widerlich.
Ich habe es nicht nur gespürt – ich weiß es jetzt. Ich hab mit ihr gesprochen. Sie kann's nicht mehr sagen, aber ich kann. Er hat Lena zerstört. Und das Gericht hat ihn gehen lassen.
Ich dachte, ich könnte es hinter mir lassen. Ich dachte, ich könnte kämpfen für etwas – aber das hier ist etwas anderes.
Es ist nicht vorbei.
Er wird es wieder tun.
Ich kann ihn nicht lassen.
Ich habe noch eine Chance. Vielleicht die letzte. Ich muss vorbereitet sein.
Ich muss schneller sein. Ich muss... richtig handeln.
Wenn ich's richtig mache, muss es niemand wissen. ~~Nur das Ergebnis zählt.~~

🔎 Ermittlungsrelevanz:

- Die Formulierung *„Ich muss schneller sein"* und *„muss vorbereitet sein"* lassen auf eine geplante Konfrontation schließen.
- Die Ermittler könnten durch diese Seite auf einen bevorstehenden Alleingang aufmerksam werden (wenn noch nicht geschehen).
- Sie legt nahe, dass Allison Marcus direkt aufgesucht hat – möglicherweise in der Lagerhalle oder bei einem anderen konfrontativen Ort.
- Der durchgestrichene Absatz zeigt ihre innere Zerrissenheit – sie hat gezögert, aber es dennoch versucht.

🗂️ HANDOUT – Gerichtsauszug mit Randnotizen

Multnomah County Circuit Court
Fallnummer: CR-17-009874
Datum der Urteilsverkündung: 22. Juni 2017
Angeklagter: Marcus Heller

Anklagepunkt: Sexuelle Nötigung / Körperverletzung
Zeugin: Lena Cruz

🔸 **Gerichtliche Feststellung (Auszug):**

„[...] Die Aussagen der Zeugin Cruz waren emotional, jedoch nicht in allen Punkten konsistent. Der forensische Befund weist keine eindeutigen Verletzungsmuster auf, die zweifelsfrei dem angeklagten Zeitraum zuzuordnen sind.
Es bestehen Unstimmigkeiten zwischen den Aussagen der Zeugin und den Angaben im Polizeibericht.

Aufgrund der bestehenden Zweifel und fehlender objektiver Beweise wird Marcus Heller freigesprochen.

Urteil: Freispruch in allen Anklagepunkten."

✍️ ***Randnotizen von Allison Gable (mit rotem Filzstift):***

- **„Emotional = unglaubwürdig? Das ist die Logik?"**
- **„Kein Beweis ≠ keine Tat. Nur keine Kamera."**
- **„Er war es. Sie war nicht seine Erste. Aber vielleicht seine Letzte."**
- *(Kreis um „fehlender objektiver Beweis")* → „Subjektiv = irrelevant?"
- *(Pfeil zum Namen des Richters)* → „Wie viele Freisprüche unter deiner Leitung, Judge Lorne?"
- *(am unteren Rand)*: **„Wenn das System versagt – wer bleibt dann noch?"**

🔍 **Hinweise für Spielleitung:**

- Dieses Handout ist zentral für das **Motiv des Mordes**.
- Es zeigt, wie sehr Allison sich in die Sache verbissen hatte.
- Die Randnotizen können bei Nachforschungen **mit Handschriftvergleich** eindeutig ihr zugeordnet werden.
- Optional kann auf der Rückseite ein **zweites Dokument angeheftet** sein: ein Kontaktversuch an Lena oder ein Artikel über den Freispruch.

🎲 **Proben-Ideen (nach Grimm-Regelwerk)**

Aktion	Fertigkeit	SG	Hinweis bei Erfolg
Leichenschau	Heilkunde / Wissen	12	Kein Ertrinken – postmortem versenkt
Verhöre führen	Einschüchtern / Diplomatie	15	Marcus wird nervös, widerspricht sich
Spuren am Tatort	Nachforschung	14	Zementreste – nicht industriell
Akten sichten	Wissen (Recht)	13	Freispruch auf Formfehler

🧭 **Abschluss & Varianten**

- **Schuldig:** Marcus wird gestellt, gesteht unter Druck.
- **Offen:** Ohne Beweise kann er erneut freikommen – moralisches Dilemma.
- **Tragisch:** Lena begeht Selbstmord, bevor es zur Konfrontation kommt – verstärkter emotionaler Fokus.

🧠 SPIELLEITER-Kapitel – Höllische Rache- Inszenierung

🔍 **Kernfrage:**

Wer hat Allison Gable ermordet und warum?
→ Täter: **Marcus Heller**
→ Motiv: Allison wollte seine Vergangenheit öffentlich machen – er sah sein neues Leben gefährdet.

🟥 **Hauptverdächtiger: Marcus Heller**

- Ehemaliger Angeklagter (Freispruch wegen Formfehler)
- Neue Beziehung, neue Firma – „Neuanfang“
- Widersprüche in seinen Aussagen
- Zementlieferung auf falschen Namen
- Geständnis unter Druck möglich
  🔑 **Wendepunkt:** GPS-Daten und Lieferanten-Aussage

🟦 **Zeugin: Lena Cruz**

- Opfer im alten Fall
- Rückzug aus Öffentlichkeit

- Kontaktaufnahme durch Allison
- Hat Zettel mit Treffpunkt (Lagerhaus)
  🔑 **Wichtig:** Vertrauensaufbau nötig, evtl. Einschubszene

🟧 **Opfer: Allison Gable (†)**

- Aktivistin bei „Safe Step“
- Engagierte sich für Lena
- Hatte private Ermittlungen angestellt
- USB-Stick mit Notizen (Passwort: „Justice4Lena“)
  🔑 **Rolle:** Stiller Protagonist, treibt Fall durch Hinweise posthum voran

---

🟩 **Claire Morgan (NGO-Leiterin)**

- Unterstützt Ermittlungen
- Hat Kopien von Allisons Recherche
- Kennt Verbindung zu Lena
  🔑 **Wichtig für Plotverknüpfung**

🟫 **Paulie Travis (Zementlieferant)**

- Unabsichtlich Mittäter (Zementlieferung)
- Erkennt Marcus auf Bild (zögert zuerst)
  🔑 **Schlüsselszene:** Gespräch nach Vertrauensgewinn (z. B. Kaffee, Zigarette)

🧻 **Indizien-Checkliste**

Beweisstück	Fundort	Relevanz
Betonblock mit Opfer	Columbia Docks	Mafiöses Motiv – symbolisch
Kein Wasser in Lunge	Gerichtsmedizin	Opfer war vorher tot
USB-Stick mit Recherchen	Allisons Wohnung	Verbindung zum alten Fall
GPS-Daten vom Lieferwagen	Paulies LKW	Zeigt Ziel: Lagerhalle
Zementreste auf Kleidung	Marcus’ Arbeitskleidung	Direkter Beweis

---

🧪 Wichtige Proben (nach Grimm-Regelwerk)

Situation	Fertigkeit	SG	Ergebnis bei Erfolg
Aussage von Lena erhalten	Diplomatie / Psychologie	15	Gibt Treffpunkt preis
Paulie zum Reden bringen	Redekunst / Empathie	12	Identifiziert Marcus
USB-Stick entschlüsseln	Technik / Wissen	14	Zugang zu Beweismaterial
Aktenauswertung (Gericht)	Wissen (Recht)	13	Widersprüche im Urteil erkennbar
Tatortspuren analysieren	Nachforschung	14	Frischer Beton, Autospuren

---

⚖️ Mögliche Enden

Verlauf	Beschreibung
✅ Auflösung	Marcus gesteht oder wird durch Beweise überführt
❌ Scheitern	Beweise fehlen – Marcus geht erneut straffrei aus
😨 Tragisch	Lena bricht zusammen / Suizid, bevor alles geklärt ist
🔄 Offen	Gruppendiskussion: Recht vs. Gerechtigkeit

🎸 Fall 8: Ruhe in Metall – Mord im Klang der Vergangenheit

Ein Grimm D20-Kriminalfall im Schatten der Bühne

🎬 Einleitung für die Spieler

Portland, ein verregneter Donnerstagabend. Die Straßen glänzen vom Niesel, die Stadt dampft aus Gullydeckeln. In einer abgelegenen Musikbar mit dem klangvollen Namen **„The Sound Forge“** spielt eine vergessene Rockband ihr Revival-Set – vor wenigen Getreuen, im Schatten ihres einstigen Ruhms.

Die Spielerfiguren sind zufällig vor Ort: ein Tipp eines Informanten, eine verdeckte Ermittlung wegen Drogenhandels im Musikmilieu, oder einfach ein freier Abend.

Doch was als bedeutungsloses Konzert beginnt, endet in einem tödlichen Zwischenfall. Der neue Drummer der Band wird noch in derselben Nacht tot in seinem Motelzimmer aufgefunden – und es ist rasch klar, dass sein Tod kein Unfall war.

🧭 Struktur des Szenarios – Ausführlich

Kapitel 1: Soundcheck – Rückkehr von Dusk

Ort: „The Sound Forge", heruntergekommener Musikclub in einem Industriegebiet Portlands. Graffiti an den Wänden, schummeriges Licht, es riecht nach Bier und Kabelisolation.
Zeitpunkt: Nachmittag vor dem Konzert

Handlung:

Die Band „Dusk", eine ehemalige Hard-Rock-Ikone der 90er, probt für ihr kleines Comeback-Konzert. Lexa Night, Sängerin und Frontfrau, hat mühsam die Überreste der Band zusammengetrommelt. Die Probe verläuft chaotisch. Der neue Drummer Toby bringt frischen Wind und technische Perfektion – und stiehlt der Band unbewusst die Show.

Stimmung:

- Alte Spannungen zwischen den Bandmitgliedern brechen auf
- Lexa fühlt sich von Tobys Talent bedroht – sie erkennt, dass er das "verlorene Lied" (eine Demo aus den Anfangstagen der Band) perfektioniert hat
- Der Gitarrist Al Stone spielt schlecht, trinkt zu viel, hasst Tobys Perfektion
- Dina, die Bassistin, versucht zu vermitteln – sie sieht das Potenzial für ein echtes Comeback

Einbindung der Spielercharaktere:

Die SCs sind aus verschiedenen Gründen anwesend:

- Als verdeckte Ermittler:innen wegen eines Drogenfalls
- Wegen persönlicher Verbindungen zu einem Bandmitglied (z. B. Toby oder Dina)
- Als Sicherheitsberater:innen für die Clubleitung
- Oder einfach als Freunde der Musikszene (etwa über einen Kontakt zur Toncrew)

Hinweise & Szenenideen:

- Die SCs können beobachten, wie Lexa nach der Probe wütend auf Toby losgeht („Du klaust unsere Vergangenheit!")
- Marv, der Roadie, murmelt etwas über "verbotene Töne" und "alte Stimmen"
- Toby wird am späten Abend allein in der Kneipe sitzen und die Stimmgabel ausprobieren – wer ihn verfolgt, könnte das Artefakt früh entdecken

---

Kapitel 2: One Last Gig – Mord nach dem Konzert

Ort: Bühne des Sound Forge + Motelzimmer von Toby
Zeitpunkt: Abend / Nacht

Handlung:

Das Konzert ist gut besucht – mehr aus Neugier als echter Bewunderung. Die Band spielt besser als erwartet – dank Toby. Die Menge reagiert euphorisch, Lexa brodelt innerlich. Nach dem Auftritt kommt es zu einem Streit im Backstagebereich. Noch in derselben Nacht wird Toby tot in seinem Motelzimmer aufgefunden.

Dramatische Momente:

- Stromausfall während des Setups – SCs müssen eventuell improvisieren oder untersuchen (Sabotage?)
- Toby spielt den letzten Song allein – es ist die neu arrangierte Version des „verlorenen Liedes" (die Menge flippt aus)
- Lexa verschwindet unmittelbar nach dem Auftritt – Al deckt sie
- Kurz vor Mitternacht: Schrei im Motel, ein Gast hat Toby leblos gefunden

Spuren im Motelzimmer:

- Leeres Trinkglas mit metallischem Nachgeschmack
- Kleine Brandspur am Trommelfell (Hinweis auf Frequenzangriff)
- Skizzen von Musikstücken – darunter das „verlorene Lied", mit Korrekturen in Tobys Handschrift

---

Kapitel 3: Backstage-Realitäten

Ort: Backstagebereich, Kneipenhinterzimmer, Proberaum
Zeitpunkt: Folgetag

Handlung:

Die SCs befragen die Bandmitglieder, Crew und Gäste. Motive kommen ans Licht: Neid, Angst vor Bedeutungslosigkeit, Schuld. Lexa schweigt, gibt sich geschockt. Al lügt. Dina wird nervös. Marv schirmt Lexa ab.

Hinweise und Ermittlungsansätze:

- Lexa behauptet, dass Toby in letzter Zeit „sehr aufgewühlt" gewesen sei – sie spielt die Künstlerin, die von der Dunkelheit ihrer Kollegen überrascht wurde
- Al sagt, er sei direkt nach dem Konzert in sein Auto – dabei sehen SCs seine Gitarrensaiten frisch gewechselt (Toby hatte seine Gitarre benutzt)

- Dina erzählt, dass Toby etwas „Eigenes" aus dem alten Material gemacht habe – ein neues Arrangement, das niemand außer ihm kannte
- Marv wurde nachts am Motel gesehen – er gibt zu, „auf Lexas Wunsch" etwas vorbeigebracht zu haben: ein USB-Stick mit dem Originalsong

Zusätzliche Hinweise:

- In Tobys Tasche: ein Ausdruck eines Zeitungsartikels über ein altes Sirenen-Artefakt, das durch Klang töten kann
- Aufnahmen von Tobys Proben: Wer sie anhört (und eine Willensprobe SG 12 nicht besteht), bekommt kurzzeitig Nasenbluten – der Song hat etwas „Falsches"

Kapitel 4: Der Klang der Wahrheit

Ort: Tonstudio / leerstehende Lagerhalle / Clubkeller
Zeitpunkt: Spätabend

Handlung:

Die SCs kommen dem Ursprung des „verlorenen Liedes" auf die Spur. Sie entdecken: Es basiert auf einem uralten sirenischen Stimm-Muster. Lexa hat (unbewusst oder absichtlich) ein Artefakt reaktiviert – die Stimmgabel der Alten –, die mit der richtigen Frequenz töten kann.

Sie erkennen: Lexa ist halb Sirene. Nur sie konnte die Gabel aktivieren. Sie hat Toby mit dem Song konfrontiert – und die Frequenz ausgelöst.

Schlüsselszenen:

- Al bricht unter Druck zusammen („Sie hat ihn angeschrien, aber er hat gelacht... dann hat sie gesungen.")
- In Lexas Umkleide: Die Stimmgabel in einem alten Lederetui, umgeben von schwarzer Asche (Rückstände des Rituals)
- Eine Tonaufnahme von Lexas Soloaufnahme verursacht einen Kopfschmerzschub – SCs mit Wesen-Erbe spüren sirenische Schwingungen

---

Finale: Der Letzte Akkord

Ort: Bühne – leerer Club / oder Proberaum / oder in einem Radio-Studio (wenn Lexa fliehen konnte)
Zeitpunkt: Nacht

Varianten für das Finale:

- Lexa will es noch einmal tun: Sie will das Lied live spielen – diesmal mit voller Kraft und Reichweite (via Streaming oder Radio)

- Die SCs müssen sie aufhalten, bevor sie die Frequenz entfesselt – ein offenes Mikrofon genügt
- Marv stellt sich in den Weg – oder wird von der Schwingung getroffen
- Al opfert sich, um sie aufzuhalten
- Dina schreit sie an – und Lexa beginnt zu weinen, bricht zusammen

Dramatische Optionen:

- Kampf gegen Lexa & Marv – mit akustischer Gefahr (jede Runde ein Willenswurf SG 13 gegen Klangschaden 1W6)
- Versuch, Lexa zur Vernunft zu bringen – Charisma-Probe gegen SG 17
- Zerstörung der Stimmgabel – evtl. verbunden mit einer übernatürlichen Reaktion (eine Sirenenstimme entfährt ihr ein letztes Mal)

🧩 Fazit & Ausgänge

Ausgang	Konsequenz
Lexa wird verhaftet	Polizei kann keinen Beweis für Mord durch Klang liefern – SCs müssen entscheiden, ob sie den Wesenrat informieren
SCs verhindern das Finale	**durch Enttarnung des Artefakts vor Zeugen**
Lexa flieht	**wird aber durch Al oder Dina gestellt**
Lexa gesteht	**unter Druck oder in letzter Verzweiflung – Drama!**
Lexa stirbt	Der Klang verstummt – aber das Lied kursiert weiter
Song wird veröffentlicht	**ruft Wesenjäger oder den Wesenrat auf den Plan**
Lexa entkommt	Sie taucht unter, möglicherweise wird sie zur wiederkehrenden Figur
SCs behalten das Artefakt	Ein gefährliches Relikt wechselt die Hände – mit potenziellen Folgen in künftigen Abenteuern

---

Wichtige NSCs mit Grimm D20-Werten

Lexa Night – Sängerin der Band „Dusk“

Ehemals gefeierter Rockstar, jetzt abgehalftert, verbittert und entschlossen, noch einmal ins Rampenlicht zu treten – um jeden Preis.

- **Typ**: Mensch mit verborgener Wesen-Affinität (Halbwesen, Sirenenerbe)
- **Beruf**: Musikerin
- **GES** 10, **TP** 12, **RK** 11
- **INI** +1
- **WILL** +4 (charismatisch, manipulativ)
- **ZÄH** +1
- **FER** +3 (Sängerin)
- **Fertigkeiten**: Täuschen +6, Auftreten +8, Okkultes Wissen +4
- **Ausrüstung**: Mikrofon mit integriertem Frequenzmodulator, Stimmgabel-Artefakt („Ton der Alten“)

Besonderheit: Kann durch das Artefakt bei einem „Klangritual“ tödliche Schwingungen erzeugen (Willenswurf SG 15 zum Widerstehen der Wirkung).

Al Stone – Gitarrist der Band

Früher Lexas Liebhaber, heute ihr widerwilliger Begleiter. Trinkt zu viel, lebt in der Vergangenheit, weiß aber von Lexas Taten.

- **Typ**: Mensch
- **Beruf**: Gitarrist
- **GES** 9, **TP** 10, **RK** 12
- **INI** +0
- **WILL** +1
- **Fertigkeiten**: Heimlichkeit +2, Auftreten (Gitarre) +7, Lügen erkennen +3
- **Besonderheit**: Verzweifelt, aber nicht mörderisch. Kennt das Artefakt und könnte gestehen, wenn emotional unter Druck gesetzt.

Dina Kroll – Bassistin

Die rationalste der Gruppe. Hat Zweifel an Lexas Methoden, sagt aber nichts – aus Angst, erneut ins Nichts zu verschwinden.

- **Typ**: Mensch
- **GES** 11, **TP** 11, **RK** 11
- **INI** +1
- **WILL** +2
- **Fertigkeiten**: Nachforschen +4, Auftreten (Bass) +5, Psychologie +3
- **Besonderheit**: Kann durch ein gutes Gespräch (SG 14) zur Mitwirkung gebracht werden.

Toby Ellis – Opfer, Drummer

Jung, talentiert, freundlich. Hatte das alte Demo von Lexas Band wiederentdeckt und neu interpretiert – besser als das Original. Wusste nicht, dass er damit ihr Verderben heraufbeschwor.

- **Typ**: Mensch
- **Verstorben** – auftretend nur in Rückblicken, Tagebuch etc.

Marv „The Knife“ Luden – Roadie

Fan der ersten Stunde, jetzt Security. Loyal zu Lexa, hasst Veränderung. Hatte Zugriff zum Motel.

- **Typ**: Mensch
- **GES** 12, **TP** 14, **RK** 13
- **Angriff**: Faust (1W6), Taschenmesser (1W6+1)
- **INI** +2
- **Fertigkeiten**: Einschüchtern +4, Mechanik +3, Heimlichkeit +2
- **Besonderheit**: Hatte keinen Mordauftrag, könnte aber Hinweise „verräumt“ haben.

🔎 Hinweise und Spuren

Hinweis	Ort	Probe	Bedeutung
Tobys Notizbuch	Motelzimmer	Nachforschen SG 12	Hinweis auf „Frequenz des alten Songs“
Lexas Handschrift	Setliste	Nachforschen SG 10	Liedtext manipuliert
Alte Demoaufnahme	Gitarrenkoffer von Al	Finden SG 14	Beweist: Song stammt ursprünglich von Toby
Metallene Stimmgabel	Lexas Tasche	Heimlichkeit SG 15	Artefakt – tödliche Frequenz
Lexas Stimme	Tonstudio	Auftreten analysieren SG 13	Stimme aktiviert das Artefakt

🔑 Das Artefakt: Der Ton der Alten

Ein altes Relikt aus einer fast vergessenen Wesen-Kultur – eine metallene Stimmgabel, geschmiedet von Sirenenwesen, die einst durch Klang töteten.

- **Aktivierung**: Nur durch eine Stimme mit Wesen-Erbe möglich
- **Effekt**: Erzeugt bei gezieltem Einsatz eine Schockwelle (1W10 Schaden, Willenswurf SG 15 für halben Schaden)
- **Einschränkung**: Nur ein Einsatz pro Tag
- **Aussehen**: Unscheinbar, leicht geschwärzt, mit Symbolen eingeritzt

---

🎤 Finale Konfrontation

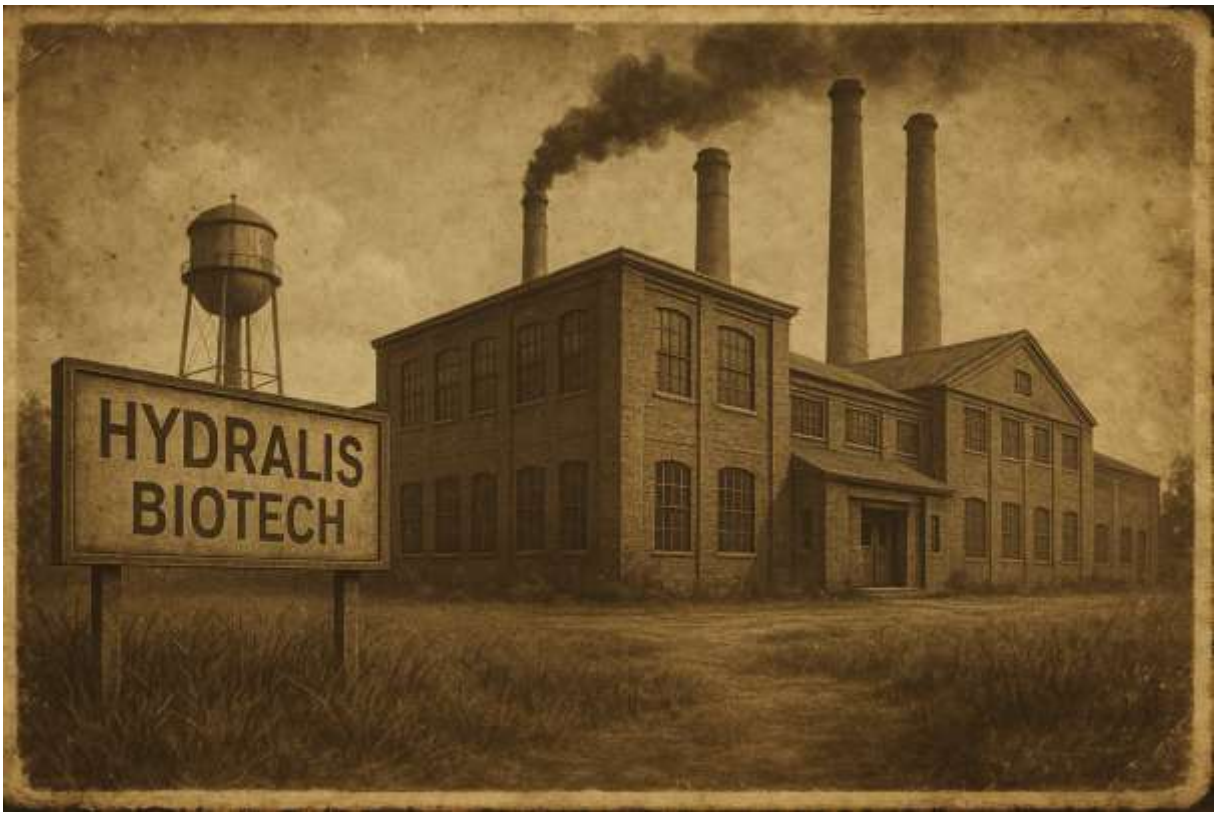
Die SCs können Lexa während eines improvisierten Probenachmittags stellen – sie versucht noch einmal, „den Song“ mit ihrer Stimme aufzuführen.

Entscheidende Szenen:

- Konfrontation auf der Bühne
- Optionale Flucht durch den Backstagebereich
- Möglichkeit, Al oder Dina zum Eingreifen zu bewegen
- Kampf gegen Marv, falls Lexa entkommt

🎲 **Begegnungen (D6-Tabelle: Ereignisse während der Ermittlungen)**

Wurf	Begegnung
1	Ein Fan erkennt Lexa – will ein Autogramm und bringt die SCs in Verlegenheit
2	Die alte Tourmanagerin ruft an – mit brisanten Details zur letzten Tour
3	Ein verschwundenes Bandtau erscheint im Müllcontainer
4	Dina wird von Lexa unter Druck gesetzt – SCs können sie belauschen
5	Eine übernatürliche Rückkopplung lässt das Artefakt kurz aktiv werden
6	Der Geist Tobys erscheint (nur sichtbar für Wesen oder Wahnsinnige)



📖 Fall 9: Der letzte Anruf

🏷️ **Ort: Portland, Oregon – Forschungsanlage „Hydralis Biotech“**

🧭 **STRUKTUR**

KAPITEL 1: Der letzte Anruf

Die SCs erhalten über ihren Kontakt zur Polizei oder CDC (Zentrum für Krankheitskontrolle) eine hochpriorisierte Anfrage:
Dr. Amelia Grant, leitende Virologin bei Hydralis Biotech, hat wenige Minuten vor ihrem Tod einen Notruf abgesetzt – **sie vermutet Mord.**

Beim Eintreffen sind nur noch Überreste ihres letzten Videoanrufs abrufbar:

„Ich wurde vergiftet. Einer aus meinem Team… es war… [Störung]… nicht sicher… bitte… die Wahrheit…“

Das CDC hat die Anlage abgeriegelt. Die SCs müssen ihre Legitimation (FBI, Spezialteam, Behördenberater etc.) durchsetzen, um Ermittlungen aufzunehmen.

KAPITEL 2: Kontaminierter Boden

Innerhalb der Anlage gelten strenge Sicherheitsvorkehrungen (Hazmat-Zone, Luftschleusen, biometrische Schleusen). Die SCs befragen unter Aufsicht des CDC die anwesenden Mitarbeitenden.

Zentrale Verdachtsmomente:

- **Kein Zutritt von außen möglich** → Täter muss unter den Anwesenden sein.
- **Das Toxin wurde offenbar im Labor freigesetzt**, nicht über Nahrung oder Kleidung.
- **Ein internes Überwachungssystem wurde manipuliert.**

Die SCs entdecken:

- Ein durchtrennter Sicherheitsfeed
- Abgelaufene Sicherheitsprotokolle
- Anzeichen für eine verdeckte Agenda innerhalb der Firma
- Ein geheimes Laborprotokoll mit Markierungen in roter Tinte: „V83 – mutiert – Instabil – menschlich nicht testbar“

KAPITEL 3: Tote Daten lügen nicht

Ermittlungen in Dr. Grants Quartier, ihrem Laptop und Labortagebuch führen zu brisanten Hinweisen:

- Sie wollte ein internes Projekt namens **"V83-Resonanz"** stoppen, das außerhalb der ethischen Grenzen lag
- Notizen deuten auf **Verbindungen zu einem pharmazeutischen Subunternehmer mit Wesenbezug**
- E-Mails zeigen Spannungen mit zwei Kollegen, einer davon ein enttarntes Wesen der Kehrseite

Optional: Die SCs entdecken, dass **Grant selbst mit einem Wesen liiert war**, was im Team für Konflikte sorgte – doch ihr Tod hatte andere Motive.

KAPITEL 4: Der Mensch im Mikroskop

Durch psychologisches Geschick und kluges Kombinieren (z. B. Erpressung, Lügen erkennen, Beweisfälschung aufdecken) lässt sich nach und nach das Mosaik zusammensetzen:

Motiv:

Dr. Jian Forbes, Toxikologe, wurde von einem Subunternehmen (vorgeschobenes Wesen-Pharma-Netzwerk) bezahlt, um die Entwicklung von V83 zu beschleunigen – koste es, was es wolle.

Grant kam dem auf die Schliche, daher hat er sie im Labor isoliert und eine mikrodosierte **aerosolbasierte Vergiftung** in der Lüftung angebracht – so präzise, dass der Tod sich verzögerte.

KAPITEL 5: Letzter Schleusengang

Das Finale konfrontiert die SCs mit:

- einem CDC-Team, das plötzlich die Ermittlungen stoppen will („aus politischen Gründen“)
- einer internen Bedrohung: ein biologisches Leck im Nebentrakt
- Forbes, der flieht und ein V83-Virus-Prototyp mit sich trägt

Mögliches Finale:

- Verfolgung in den unterirdischen Laborschächten
- Biochemisches Rätsel, um eine Dekontamination einzuleiten
- Enthüllung eines weiteren Komplizen – ein **Wesen der Gattung Skalengeist**, das sich als menschlicher Techniker tarnte und Forbes Zugang zur Wesenwelt bot

🧩 Beweise & Hinweise

Ort	Hinweis
Grants Computer	Mail an Vera: „Sie haben es verändert. Ich habe Beweise.“
Labor 2	Notiz im Abzug: „Forbes + Elias = V83?“
Dekontaminationskammer	Kratzspuren von Grant → zeigt Fluchtversuch
Sicherheitsserver	Unterdrückter Feed zwischen 13:04–13:18 Uhr
Penmoors Spind	Wesen-Salbe gegen Schleimreizungen

🎭 Spielvarianten

- **SCs mit Wesenhintergrund** können Penmoor früh erkennen
- **SCs mit wissenschaftlicher Ausbildung** können den Ablauf der Vergiftung exakt rekonstruieren
- **Kampf vermeiden möglich**, aber optionale Konfrontation in den Laborstollen

---

📷 Handouts (optional)

1. **Letzter Video-Frame von Grant** – eingefrorener Blick, letzte Worte
2. **E-Mail-Auszug**: „Wenn ich morgen nicht erscheine, wissen Sie, warum.“
3. **Skizze des Labors mit roten Kreuzen an manipulierten Stellen**
4. **Biochemisches Gutachten** zu V83 (mit Manipulation erkennbar)

NSCs

Name	Rolle	Beschreibung
Dr. Amelia Grant (†)	Opfer	Biowaffen-Expertin, moralisch gefestigt, hatte Verdacht geäußert
Dr. Jian Forbes	Täter	Toxikologe, korrupt, intelligent, nicht selbst Wesen – aber mit Verbindung
Sophie Landen	Sicherheitschefin (CDC)	Pflichtbewusst, blockiert oft Ermittlungsschritte „aus Protokollgründen“
Elias Penmoor	Techniker, Wesen (Skalengeist)	Kontrolliert technische Infrastruktur, deckt Forbes

Name	Rolle	Beschreibung
Dr. Leo Rosman	Kollege, still	Hat an V83 mitgearbeitet, fühlt sich mitschuldig, kann brechen
Vera Tanaka	Assistentin von Grant	Loyal, bringt Hinweise, war von Grant eingeweiht

🔬 Dr. Jian Forbes – Täter

Toxikologe bei Hydralis Biotech, menschlicher Täter mit Wesen-Verbindungen

Typ: Mensch (Kehrseite)
Rolle: Mörder, Wissenschaftler unter Druck
HP: 18 **RK**: 13 **GES**: 10 m
Initiative: +2
Angriffe: Keine Kampfausbildung
Spezialausrüstung:

- Mini-Kapsel mit Aerosol-Toxin (SG 16, verursacht 1W4 Schaden pro Minute für 3W10 Minuten, bei Fortsetzung KO → Tod)
- Manipuliertes CDC-Tablet (Zugang zu Sicherheitsprotokollen)
- Roter Sicherheits-Chip (ermöglicht Zutritt zu Labor X)

Eigenschaften:

- **IN** 14 (+2), **CH** 13 (+1), **GE** 10 (+0), **KO** 11 (+0), **ST** 9 (–1), **WE** 12 (+1)

Fertigkeiten:

- Biochemie +8
- Täuschung +6
- Heimlichkeit +4
- Diplomatie +3
- Lügen erkennen +3
- Wissen (Wesen: Pharma) +2

Besonderheiten:

- Immunität gegen moralisches Zögern
- Verleugnung: Willenswurf SG 14 nötig, um Schuld zu erkennen

---

🧬 Elias Penmoor – Techniker (Skalengeist)

Verstecktes Wesen mit Symbiose-Talent, Mitverschwörer

Typ: Wesen (Skalengeist)
Rolle: Saboteur, Unterstützer des Täters

HP: 24 **RK**: 15 **GES**: 12 m (Kriechen, Klettern)
Initiative: +4
Angriffe:

- Schleimgriff (Berührung, 1W4 Schaden, Verlangsamt 1 Runde)
- Elektroimpuls (1/Tag, SG 14 Reflex, betäubt für 1 Runde)

Eigenschaften:

- **GE** 16 (+3), **KO** 13 (+1), **ST** 11 (±0), **IN** 10 (±0), **WE** 12 (+1), **CH** 8 (–1)

Fertigkeiten:

- Technik (Sicherheitsnetzwerke) +5
- Heimlichkeit +6
- Wahrnehmung +3
- Wissen (Wesenbiologie) +4

Fähigkeiten:

- **Tarnhaut** (einmal täglich für 5 Minuten: RK +4, nicht detektierbar durch Kameras)
- **Schleimdrüsen** (Giftspuren, nachverfolgbar)
- **Elektrischer Impuls** (siehe oben)

Besonderheit: Hat engen Kontakt zur Schattenapotheke einer Wesen-Splittergruppe in Portland

---

👩‍⚕️ Dr. Amelia Grant – Opfer (verstorben)

Leitende Virologin mit moralischer Haltung

Typ: Mensch
Rolle: Opfer, posthume Informationsquelle
HP: 0 (verstorben, aber Hinweise durch Tagebuch & Aufzeichnungen)
IN: 16, **CH**: 15
Fertigkeiten (für SC mit Zugriff auf ihre Akten nützlich):

- Biochemie +9
- Wesen-Pathologie +3
- Diplomatie +4
- Einschüchtern +2

Besonderheit:
Ihre Daten enthalten versteckte Hinweise auf die Wahrheit (Erkenntnis-Probe IN+Wissen (Wissenschaft) SG 15)

🧍 Sophie Landen – CDC-Leiterin

Regelkonform, misstrauisch, politisch gebunden

Typ: Mensch (Kehrseite)
HP: 21 **RK**: 13 **GES**: 9 m
Eigenschaften:

- **IN** 15 (+2), **CH** 14 (+2), **WE** 16 (+3), **GE** 10 (±0), **ST** 10 (±0)

Fertigkeiten:

- Einschüchtern +5
- Diplomatie +4
- Willenskraft +5
- Behördenwissen +6
- Wesen erkennen +2

Besonderheit:

- Kann Ermittlungen stoppen lassen, wenn SC sie provozieren
- Immunität gegen Wesen-Einfluss (hohe Kehrseite-Erfahrung)

👩‍💼 Vera Tanaka – Assistentin von Grant

Hilfreich, loyal, unsicher

Typ: Mensch
HP: 16 **RK**: 12 **GES**: 9 m
Eigenschaften:

- **IN** 13 (+1), **CH** 12 (+1), **WE** 12 (+1), **GE** 10 (±0), **KO** 10 (±0), **ST** 8 (–1)

Fertigkeiten:

- Beobachten +4
- Laborarbeit +5
- Gespräche belauschen +2
- Wesenwissen +1 (hat Verdacht, dass Penmoor „nicht normal“ ist)

Besonderheit:

- Stellt Hinweise freiwillig zur Verfügung, wenn man ihr Vertrauen gewinnt (CH + Diplomatie SG 12)

👨 Dr. Leo Rosman – Mitwisser

Schweigsam, schuldbeladen, unentschlossen

Typ: Mensch
HP: 18 **RK**: 12 **GES**: 9 m
Eigenschaften:

- **IN** 13 (+1), **CH** 10 (±0), **WE** 10 (±0), **GE** 10 (±0), **ST** 10 (±0)

Fertigkeiten:

- Biochemie +6
- Lügen erkennen +3
- Verbergen +2
- Wissen (Firmengeschichte) +2

Besonderheit:

- Kann Forbes belasten, wenn emotional unter Druck (Probe auf Einschüchtern oder Einschätzung, SG 14)

🔗 Beziehungsgeflecht Hydralis Biotech

(Vertrauen / Feindschaft / Verdacht / emotionale Bindungen / Geheimnisse)

🔹 **Dr. Amelia Grant (Opfer)**

- 🔹 **Vera Tanaka** – **+** Loyal, vertraut ihr, hat ihr heimlich Infos gegeben
- 🔸 **Dr. Jian Forbes** – **–** Wollte ihn anzeigen, hielt ihn für korrupt
- 🔸 **Elias Penmoor** – **–** Misstraute ihm, aber keine Beweise
- ⚫ **Sophie Landen** – **±** Korrektes Verhältnis, Landen fand sie „zu idealistisch“
- 🔸 **Dr. Leo Rosman** – **±** Wollte seine Hilfe, er hat gezögert → Schuldgefühle

---

🔹 **Dr. Jian Forbes (Täter)**

- 🔹 **Elias Penmoor** – **+** Komplize, teilt Zugang & Schweigen
- 🔸 **Dr. Amelia Grant** – **–** Hauptgegnerin, wollte ihn entlarven
- ⚫ **Sophie Landen** – **±** Hält ihn für fähig, aber kühl – kein Verdacht
- 🔸 **Vera Tanaka** – **–** Sieht sie als „emotional unbrauchbar“, unterschätzt sie
- 🔸 **Dr. Leo Rosman** – **±** Weiß von seiner Schuld, hält dicht aus Angst

---

🔹 **Elias Penmoor (Wesen, Mitverschwörer)**

- 🔹 **Dr. Jian Forbes** – **+** Schützt ihn, profitiert von der Kooperation

- 🔸 **Dr. Amelia Grant** – **–** Kannte sein Wesen nicht, aber sie störte
- 🔸 **Vera Tanaka** – **–** Hat bemerkt, dass er „nicht normal“ ist
- ⚫ **Sophie Landen** – **±** Sieht ihn als seltsam, aber loyal
- ⚫ **Dr. Leo Rosman** – **±** Verdacht, aber keine Beweise

🔹 **Sophie Landen (CDC-Leitung)**

- ⚫ **Dr. Amelia Grant** – **±** Kannte sie, hielt sie für übermotiviert
- ⚫ **Dr. Jian Forbes** – **±** Hält ihn für brauchbar, unterschätzt seine Ambitionen
- 🔸 **Elias Penmoor** – **–** „Merkwürdiger Typ“, aber keine offiziellen Beschwerden
- ⚫ **Vera Tanaka** – **±** Wird von ihr ignoriert, da „nur Assistentin“
- ⚫ **Dr. Leo Rosman** – **±** Hält ihn für harmlos, aber unbrauchbar

---

🔹 **Vera Tanaka (Assistentin)**

- 🔹 **Dr. Amelia Grant** – **+** Ihre Mentorin, tiefe Loyalität
- 🔸 **Elias Penmoor** – **–** Spürt, dass er etwas verbirgt
- 🔸 **Dr. Jian Forbes** – **–** Hat eine seiner E-Mails entdeckt, weiß aber nicht, was sie bedeutet
- ⚫ **Sophie Landen** – **±** Wird von ihr nicht ernst genommen
- 🔹 **Dr. Leo Rosman** – **+** Schätzt seine Sanftheit, aber hält ihn für feige

---

🔹 **Dr. Leo Rosman (Kollege mit Schuld)**

- 🔹 **Dr. Amelia Grant** – **+** Respektierte sie, fühlte sich aber machtlos
- 🔸 **Dr. Jian Forbes** – **–** Kennt seine Tat, schweigt aus Angst
- ⚫ **Elias Penmoor** – **±** Vermutet seine Beteiligung, vermeidet ihn
- 🔹 **Vera Tanaka** – **+** Hat ein weiches Herz für sie
- ⚫ **Sophie Landen** – **±** Will sie nicht enttäuschen, aber gibt keine Infos preis

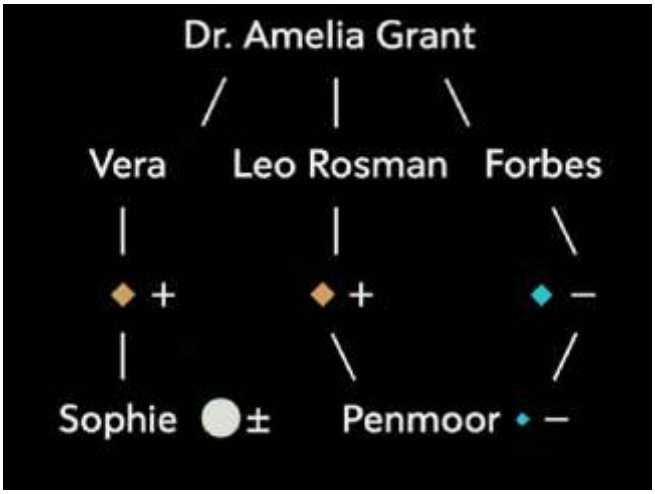
---

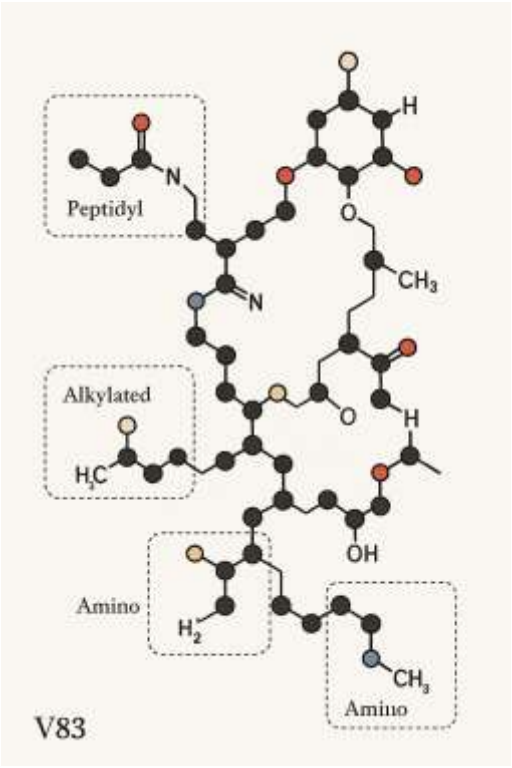
🧩 **Darstellungsidee für den Spieltisch**

Du kannst das Beziehungsgeflecht als **Diagramm** mit Symbolen darstellen:

(Alternativ: Whiteboard/Tafel, korkwand mit bildern und schnüren/gummis/nadeln etc)

Symbol	Bedeutung
🔹	Vertrauensverhältnis
🔸	Misstrauen / Antagonismus
⚫	Neutral / unklar
+	starke positive Beziehung
–	starke negative Beziehung
±	ambivalent / vorsichtig





🧪 Biochemisches Gutachten – Toxin V83

Hydralis Biotech | Forschungsgruppe C3 | INTERN – VERTRAULICH
Untersuchung zur Toxizität und Stabilität des Prototyps V83
Verfasser: Dr. Amelia Grant
Datum: [Vor 2 Tagen]

📌 Zusammenfassung:

Das Aerosolpräparat mit der Projektbezeichnung **V83-Resonanz** wurde unter Laborbedingungen getestet. Es handelt sich um ein synthetisiertes Neurotoxin auf peptidischer Basis, das sowohl **atembasiert (inhalativ)** als auch **kontaktinduziert** wirken kann.

🧬 Chemische Charakteristik:

- **Form**: Mikroaerosol, farblos
- **Molekulare Bindung**: instabil ab Raumtemperatur (>22 °C)
- **Abbauzeit**: ca. 9 Minuten ohne Host
- **Aktivierungszeit**: 15–60 Minuten je nach individueller Konstitution
- **Volatile Anteile**: 4,6 % (hochgradig inhalativ wirksam)

⚠️ Physiologische Wirkung:

Phase	Wirkung
1. Aufnahme	Reizung der Bronchien, metallischer Geschmack
2. Latenzphase	leichte Desorientierung, Müdigkeit
3. Wirkphase	Neurotransmitter-Blockade → Lähmung, Atemversagen
Letalität	Eintritt des Todes in 88 % der Fälle nach 35–90 Minuten (je nach Dosis und Masse)

Besonderheit: Die Symptomatik imitiert Erstickung – **obwohl keine Flüssigkeit in der Lunge vorliegt.**

🧩 **Anomalien:**

1. **V83** zeigt bei Testperson M19 spontane **Myelin-Zersetzung**, typisch für ältere Wesenmutationen
2. DNA-Analyse der Trägersequenz enthält **nicht registrierte bioethische Marker**
3. Laborintern wurde ein Ausdruck mit roter Tinte gefunden:

„Ungeeignet für klinische Phase – Stufe IV verboten“

🛑 **Empfehlung:**

Dr. Grant beantragt offiziell den **sofortigen Stopp** aller V83-basierten Versuche und verweigert die weitere wissenschaftliche Mitarbeit.
→ Bericht ging **nicht** über das Intranet – offenbar nur physisch abgelegt.

Karte des Institutes mit manipoulierten Stellen (SL)

🕵️ Fall 10: Golden Sidewalk Blues

Ein Grimm D20-Kriminalszenario in Portland, Oregon

„You ever walk through downtown at 3 A.M.? The pavement smells like piss and promises. And every promise is bought with blood."
— Lt. Max Brody, Cold Case Unit

🧭 Überblick

- **Genre:** Urbaner Film Noir mit Wesen-Elementen
- **Setting:** Portland Downtown & Old Town (Gegenwart, in Schwarzweiß erzählt)
- **Schwerpunkte:** Sozialkritik, Hoffnung, Verrat, Wesen-Illusionen
- **Spielbarkeit:** Polizei / freie Ermittler / Wesenkenner
- **Besonderheit:** Starke Atmosphäre, moralische Entscheidungen, wenig klassische Kämpfe

---

🎬 Kapitelübersicht

1. **Bleeding Out on Burnside** – Mord an einem Straßenjungen
2. **Das Märchen vom Goldenen Pflaster** – Zwischen Obdach und Aufstieg
3. **Glasscherben & Geständnisse** – Gespräche mit verlorenen Seelen

4. **Der Glanz der Lüge** – Ein Wesen in der Maske eines Wohltäters
5. **Eine Stadt aus Blei und Gold** – Das große Finale

📍 Kapitel 1: Bleeding Out on Burnside

🎞️ Szene: Tatort unter der Burnside Bridge

Ein verregneter Morgen. Ein junger Mann liegt leblos auf dem nassen Beton der Burnside Bridge. Kein Ausweis. Kein Telefon. Nur eine gerollte Zeitung in der Tasche – in Plastik eingeschlagen – mit einem Flyer darin: *„Find the Golden Sidewalk. Change your life."*

Er ist **Jamie "J" Torres**, 17, ehemals in Pflege, zuletzt obdachlos. Einschuss aus nächster Nähe. Kein Raub. Kein Drogenfund.

Spuren:

- Projektil 9mm, schräger Eintrittswinkel.
- Goldfarbener Staub an Fingern und Lippen.
- Stiefelabdruck mit seltsamen Proportionen – Zehen länger als üblich.

📍 Kapitel 2: Das Märchen vom Goldenen Pflaster

🎞️ Szene: Urban Legend

In den Straßen Portlands spricht man von einem „Golden Sidewalk". Es heißt, wenn du aufgibst, was dir am meisten bedeutet, zeigt sich dir ein Weg. Danach wirst du nie wieder hungern, frieren oder hoffen müssen.

Wahrheit:
Ein uraltes Wesen, der **Gilded**, hat sich in Portland eingenistet. Er bietet Aufstieg im Austausch gegen *Wille, Wahrheit, Würde*. Seine Opfer verlieren nicht nur ihre Zukunft – sie vergessen, wer sie waren.

📍 Kapitel 3: Glasscherben & Geständnisse

🎞️ Szene: Shelter „Midnight Hope"

Hier lebte Jamie zuletzt. Die Ermittler treffen:

🧍 *Sandra Bell* – Sozialarbeiterin

Erschöpft, ehrlich, misstrauisch gegenüber Polizei. Sie war Jamie's letzte Kontaktperson. Zeigt Fotos. Gibt Hinweise auf „Father Ray", einen Straßenseelsorger.

🧍 *Caleb Green*, genannt „Shiver"

Früher Jamie's Mitbewohner im Heim. Hat das Pflaster gesehen – behauptet, es sei aus echtem Gold gewesen. Hat Angst. Zittert ständig.

🧍 *Father Ray Carmichael*

Ehemaliger Pastor, nun Straßenprediger. Predigt von Hoffnung und Reinigung. Kennt den Gilded. Warnt: *„Der Glanz lügt. Er nimmt dich in den Arm, aber drückt dir dabei das Messer in die Rippen.“*

📍 **Kapitel 4: Der Glanz der Lüge**

🎞️ **Szene: „Sanctuary House“, alte Kirche in Lents**

Ort einer alten Suppenküche, renoviert und makellos – zu makellos. Die Spieler finden:

- Wände mit in Gold eingeritzten Versen
- Ein Raum mit hunderten alten Personalausweisen
- Fotos von ehemals Obdachlosen, jetzt „verschwunden“

Begegnung: Der Gilded (Wesen)

Getarnt als charismatischer Leiter der Einrichtung: **"Brother Bright"**
Er redet in Versen, verspricht Wunder, wirkt wie eine Mischung aus Guru und Wunderheiler.
Seine Gabe: Hoffnung – gegen Identität.

📍 **Kapitel 5: Eine Stadt aus Blei und Gold**

🎞️ **Szene: Abbruchgebäude bei der Union Station**

Hier will „Brother Bright“ ein neues Zentrum errichten – durch ein Ritual, das dutzende Obdachlose zu „Wandelnden Statuen“ macht.

Konfliktmöglichkeiten:

- Kampf gegen den Gilded (physisch und psychisch)
- Öffentliche Bloßstellung – doch wer glaubt den Ermittlern?
- Opfergabe eines SCs als Täuschung, um das Ritual zu sabotieren

---

👤 NSCs

🧍 **Lt. Max Brody – Cold Case Cop**

- IN 14, WAHR 16, Auftreten 13
- Fertigkeiten: Verhören +5, Einschüchtern +3, Polizeiakte +4
- Besonderheit: *Zynikerblick* – erkennt Manipulation automatisch bei SG ≤ 12

🧍 **Sandra Bell – Sozialarbeiterin**

- IN 13, CH 14
- Fertigkeiten: Menschenkenntnis +3, Dokumente +2
- Zustand: Erschöpft, loyal gegenüber „ihren“ Jugendlichen

🧍 **Caleb „Shiver“ Green**

- ST 9, GE 11, WAHR 12
- Zustand: Traumatisiert
- Fertigkeit: Intuition +2
- Besonderheit: *Wahrnehmungssplitter* – kann Rückblende auf ein Detail geben (1x)

🦸 ***The Gilded / Brother Bright* – Wesen**

- CH 20, IN 18, WAHR 15
- RK: 16, TP: 40
- Fähigkeiten:
  - *Versprechen aus Gold* – Zielt auf WAHR, bei SG 14 Willenswurf sonst 1W4 temporäre WAHR-Verlust
  - *Goldene Gabe* – Einmal täglich: verleiht Bonus, verursacht aber langfristige Identitätsauflösung
  - *Paktzeichen* – hinterlässt symbolisches „vergoldetes Pflaster“ (sichtbar mit Wesenkenntnis)

🗺️ **Schauplätze**

Ort	Beschreibung
Burnside Bridge	Tatort – nächtlich, regennass, mit Schattenspiel der Hochstraße
Midnight Hope Shelter	Sozialzentrum mit realem Bezug zur Szene
Sanctuary House	Fake-Wohltätigkeitseinrichtung, goldverziert, eiskalt innen
Abbruchhaus bei Union Station	Ritualort, zugemauert, voller vergoldeter Objekte

---

📄 Handouts (Ideen)

1. **Flyer** – *„Find the Golden Sidewalk – All you need is belief.“*
2. **Tagebuchseite von Jamie** – *„Ich glaube, ich hab’s gefunden. Sie nennen ihn den Glänzenden. Ich hab Angst.“*
3. **Tatortfoto** – Jamie auf dem Boden, ein goldener Abdruck an seiner Handfläche
4. **Suppenküchenkarte** – Mit einem eingelassenen goldenen Splitter (magisch aktiv)

🎲 **Optionale D20-Tabelle: *Straßengerüchte in Portland***

Wurf	Begegnung
1–2	Eine Obdachlose behauptet, sie hätte „ihre Seele gegen Schuhe eingetauscht“
3–4	Flüstern aus der Kanalisation
5–6	Ein Polizist hat Alpträume von goldenem Regen
7–8	Jemand versucht, das Pflaster abzukratzen – und stirbt
9–10	Vergoldeter Hund läuft durch die Straßen
11–12	Ein Pastor bietet „Absolution gegen Stille“ an
13–14	Leere Augen in goldenem Rahmen in einem verlassenen Haus
15–16	Caleb taucht auf – nackt, zitternd, aber er redet von „Erleuchtung“
17–18	In einem Brunnen findet sich eine Statue aus Gold – mit menschlichen Zügen
19–20	Das Gold beginnt, von den Händen der Spieler zu tropfen

🗂 Spielleiterkapitel: *„Im Glanz der Lüge“*

„Die Wahrheit liegt nicht auf dem Pflaster. Sie liegt darunter – in Blut und Beton.“

🎭 Stimmung & Inszenierung

„Golden Sidewalk Blues“ lebt von seiner **film-noir-haften Tristesse**. Regen, Dunst, harte Schatten und verlorene Gestalten prägen die Welt. Als Spielleiter*in solltest du die folgenden Stilmittel konsequent einsetzen:

Stilmittel:

- **Lichtquellen**: Nur spärlich. Straßenlaternen, Neonlichter, flackernde Leuchtreklame.
- **Farben**: Denk in Schwarzweiß – erzähle mit Kontrasten, nicht mit Farben.
- **Geräusche**: Tropfen, Sirenen, knirschende Schritte auf nassem Asphalt.
- **Dialoge**: Hart, knapp, zweideutig. Viel Subtext, wenig Erklärung.
- **Tempo**: Langsam, aber drückend. Die Spannung liegt nicht im Kampf, sondern in der Erkenntnis.

🧪 Struktur & Dramaturgie

Das Szenario ist als **klassischer Ermittlungsfall** aufgebaut – mit offenem Ende, moralischen Dilemmata und einem Gegner, der nicht zwingend bekämpft, sondern auch überführt oder entlarvt werden kann.

Ermittlungsstruktur (empfohlen):

1. **Konfrontation mit dem Mord** (Tatort Burnside Bridge)
   Die Ermittler finden erste Hinweise, die auf keinen einfachen Straßenmord schließen lassen.
2. **Recherche & Spurensuche**
   Die Spieler folgen Zeugen, Gerüchten, Spuren. Jedes Gespräch gibt mehr preis – auch über den Zustand der Stadt.
3. **Konfrontation mit der Wahrheit**
   Der Gilded tritt nicht direkt auf. Zuerst spüren die SCs die Auswirkungen: leere Hüllen, goldene Abdrücke, gebrochene Existenzen.
4. **Entscheidung über das Ende**
   Wird das Wesen entlarvt? Bekämpft? Oder geht jemand einen Deal mit ihm ein?

🧠 Der Gilded – Wesenhintergrund

„Er sieht aus wie Hoffnung. Spricht wie ein Heiler. Aber du bist tot, lange bevor du merkst, dass du verloren hast."

Wesenart:

Der Gilded ist ein seltener Fall: Ein uraltes Pactum-Wesen, das von Energie aus *Zustimmung* lebt – freiwillig gegebene Identität, nicht erzwungene Angst.

Stärken:

- Illusionskraft
- Charisma jenseits des Normalen
- Bindende Abmachungen durch Worte

Schwächen:

- Kann nur *freiwillige* Opfer annehmen
- Entlarvung schwächt seine Macht
- Seine Aura beeinflusst nur „Empfängliche" – also Verzweifelte, Süchtige, Gebrochene

---

🧩 Hinweise richtig setzen

Die Herausforderung liegt nicht im **„Wer war's?"**, sondern im **„Was genau passiert hier – und warum?"**
Die Spieler sollen langsam erkennen, dass sie es mit einer urbanen Legende zu tun haben, die real ist – aber nicht greifbar.

Hinweise mit Progression:

Hinweis	Phase	Wirkung
Goldstaub unter Fingernägeln	Tatort	Irritation
Flyer vom „Golden Sidewalk"	Shelter	erste Verbindung
Aussagen von „Shiver"	Shelter	konkrete Details
Foto mit leuchtenden Augen im Hintergrund	Zwischenschritt	Wesenverdacht
Vergoldeter Altarraum	Showdown	Enthüllung

🎲 Spielerentscheidungen vorbereiten

Das Szenario funktioniert nicht binär.
Spieler sollen **mehrere Handlungsoptionen** haben – keine ist eindeutig „richtig".

Drei finale Wege:

1. **Kampf**: Sie stellen den Gilded – doch der Kampf ist psychologisch und magisch. Ohne Vorbereitung endet er im Desaster.
2. **Überführung**: Öffentlich machen. Ein Medienstunt, eine Zeugenaussage, ein Ritual der Enthüllung – z. B. durch Wesenforschung.
3. **Deal**: Einer der SCs opfert etwas – wissentlich oder nicht – um andere zu retten. Dies kann dramatisch oder tragisch enden.

📌 Besondere Spielmechaniken

✴ Wesenpakt – „Das Goldene Versprechen"

Wenn ein SC mit dem Gilded interagiert und zustimmt, ihm etwas *„von sich selbst"* zu geben, geschieht folgendes:

- **Wahl des Opfers**:
    - Erinnerung an ein Ereignis
    - Namen eines geliebten Menschen
    - Mut (1W3 Verlust WAHR)
    - Stimme für 24 Stunden

- **Belohnung (illusorisch)**:
    - Vorteil auf Überreden/Wahrnehmung/Charisma für 1 Tag
    - Vision von Zukunft
    - Geld oder Ressourcen (verschwinden später)

Das Versprechen bleibt in der Seele des SCs zurück – ein *goldener Makel*, der später in anderen Abenteuern aufgegriffen werden kann.

🎓 **Tipps für den Umgang mit Spielergruppen**

- **Nicht drängen**: Der Fall muss sich entfalten wie Rauch – gib den SCs Raum zu zweifeln, sich zu irren, umzukehren.
- **Nicht auflösen**: Wenn die Spieler den Fall nicht zu 100 % durchschauen – gut. Das Wesen bleibt ein Mythos.
- **Nicht retten**: Moralische Entscheidungen müssen Konsequenzen haben. Wer sich opfert, hat vielleicht wirklich verloren.

🛠️ **Werkzeuge für dich als SL**

✓ **D20-Begegnungstabelle „Straßenstimmen“**
✓ **Handouts als visuelle Hinweise**
✓ **Soundtrack-Tipp:** Ambient-Jazz, langsamer Swing, heruntergefilterte Beats (z. B. Bohren & der Club of Gore)
✓ **Requisiten:** Ausgedruckte Flyer, vergoldete Münze, brennender Streichholz als Initiation für das Wesenritual

🩺 „Herz aus Glas“ – Ein Krankenhaus-Noir

„Die Narben auf der Seele leuchten nicht im Röntgenbild.“
– Dr. Martha Knowles

🎬 **STIMMUNG & STIL**

- **Film Noir**: verregnete Fensterscheiben, kaltes Neonlicht, moralische Grauzonen
- **Medizinisches Milieu**: OPs, Patientenzimmer, Unterlagen, Medikamentenschränke
- **Grimm-Ton**: realistisch, mit Raum für Wesen und übernatürliche Subtexte

---

KAPITELÜBERSICHT

Kapitel 1: Nachtwache

Die Ermittler werden zu einem Todesfall im Krankenhaus gerufen – angeblich ein natürlicher Tod. Doch die Schwester, die den Notruf absetzte, flüstert dem Spielerteam etwas anderes zu: *„Man hat ihn sterben lassen… und es wird nicht das letzte Mal sein.“*

Kapitel 2: Die Station 7

Die Ermittlungen führen durch das nächtliche Krankenhaus. Auf Station 7 scheint niemand wirklich reden zu wollen. Der Verstorbene war ein alter Pflegefall – ohne Angehörige, aber mit Narben, die nie dokumentiert wurden. Hinweise auf ein Versagen im System – oder auf gezielte Tötung.

Kapitel 3: Gläserne Herzen

Ein zweiter Patient stirbt. Diesmal mitten in einer OP. Die Ärzte erklären es mit einem „plötzlichen Herztod“, doch der Pathologe (ehemaliger Spielercharakter?) entdeckt eine seltsame, kristalline Substanz im Herzen – wie gesponnenes Glas. Und das ist nicht das einzige Geheimnis unter dem Leichentuch.

Kapitel 4: Der Blick hinter den Vorhang

Die Ermittlungen fördern schockierende Wahrheiten zutage:

- Eine Krankenschwester führt heimlich Euthanasie durch
- Ein Arzt hat Organhandel mit dem Toten organisiert
- Der Chefarzt weiß Bescheid – und schützt jemanden
- Im Untergeschoss liegt eine stillgelegte Station: der Ursprung einer alten Wesen-Heilanstalt?

Kapitel 5: Endstation

Der Täter ist kein Monster, sondern ein Mensch – aber einer, der glaubt, *„der Tod sei die einzige Gnade in einem kaputten System“*.
Alternativ: Der Täter wird von einem Wesen manipuliert, das von Leid lebt – einem **Glasherz**, das nur dort überlebt, wo Hoffnung stirbt.

🧩 **INHALTE & SZENEN**

💉 **Wichtige Spuren:**

- Unterschlagene Patientendaten (Investigation, Computerkenntnisse SG 15)
- Medikamentenreste in der Blutbahn (Medizin SG 14)
- Überwachungskamera zeigt mysteriöse Silhouette (Wahrnehmung SG 16)
- Gespräch mit verwirrter Patientin: „Er hat mir gesagt, ich soll still sein – durch den Spiegel.“

🔑 **Schlüsselszene:**

Ein verschlossener Medikamentenschrank wurde manipuliert – nicht mit Gewalt, sondern mit einem Glasinstrument. Die Aufnahmen zeigen: Es war niemand da. Nur ein flackerndes Licht. Und das Geräusch von Scherben.

🕯️ **Wesen-Ebene (optional):**

Ein **Glasherz**, ein seltenes Wesen, das sich von sterbenden Lebenslichtern ernährt. Es flüstert durch Spiegel und reflektierende Oberflächen. Nur durch einen alten Spiegel im Keller kann man es bannen – oder vernichten.

👨‍⚕️ WICHTIGE NSCs

Name	Rolle	Beschreibung	Spielwerte (Grimm D20)
Dr. Leonard Kessler	Chefarzt	Charismatisch, eiskalt, vertuscht alles	CH 14, LÜ 8, MED 10, RK 11, Willen +4
Schwester Mercy Vaughn	Krankenschwester	Alt, still, glaubt an Gnade durch Tod	GE 12, MED 8, RK 12, Willen +6
Dr. Alvin Rehms	Pathologe	Einzelgänger, sucht die Wahrheit	IN 16, MED 12, RK 10, Willen +2
Samira Young	Assistenzärztin	überarbeitet, moralisch zerrissen	GE 14, MED 10, RK 11, CH 12
Karen Lumis	Putzfrau	Beobachtet alles, wird ignoriert	IN 12, WAHRN 10, RK 10, LÜ 6
„Mr. Glass“	das Glasherz	Unsichtbar, flüstert durch Spiegel	Wesenwerte siehe unten

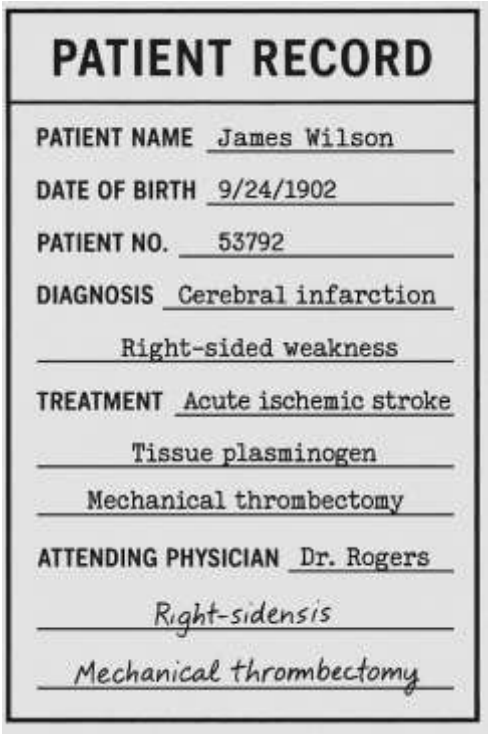
---

🧞‍♂️ WESENWERTE – DAS GLASHERZ

- **GES**: 16
- **TP**: 28
- **RK**: 18 (nur durch Spiegel sichtbar)
- **Bewegung**: teleportativ (über reflektierende Flächen)
- **Fähigkeiten**:
  - **Flüstern der Aufgabe** (Willenswurf SG 16 oder 1W4 Wahnsinn)
  - **Herz aus Glas**: Opfer stirbt, wenn TP < 10, sofern nicht stabilisiert
  - **Spiegelbann**: Ritual durch einen alten Spiegel kann es bannen (Okkultes SG 18)
- **Schwächen**: Kein Effekt bei völliger Dunkelheit

HANDOUTS

1. **Patientenakte des ersten Opfers** – Korrekturvermerke in anderer Handschrift



PATIENT RECORD

PATIENT NAME James Wilson

DATE OF BIRTH 9/24/1902

PATIENT NO. 53792

DIAGNOSIS Cerebral infarction

Right-sided weakness

TREATMENT Acute ischemic stroke

Tissue plasminogen

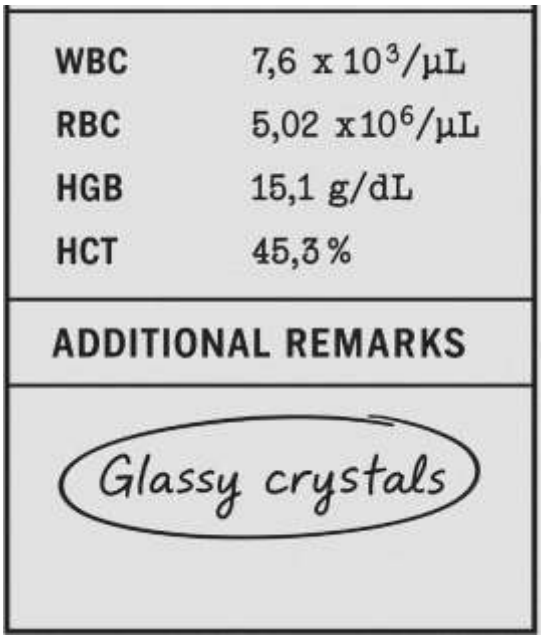
Mechanical thrombectomy

ATTENDING PHYSICIAN Dr. Rogers

Right-sidensis

Mechanical thrombectomy

2. **Blutbild mit Anomalie** – „gläserne Kristalle“ markiert



WBC	7,6 x 10^3/µL
RBC	5,02 x10^6/µL
HGB	15,1 g/dL
HCT	45,3 %

ADDITIONAL REMARKS

Glassy crystals

3. **Skizze eines Patienten** – zeigt ein Gesicht „im Spiegel“, das nicht sein eigenes ist

4. 🗣️ **Handout – Abgehörte Sprachnachricht (abgeschriebenes Transkript)**
Gesichert von Technikerin Lumis, 03:12 Uhr, Geräteraum C2, aufgenommen auf interner Voicemail des Kliniktelefonsystems, Leitung: Dr. Kessler → unbekannter Empfänger.

[Männliche Stimme, ruhig, präzise – identifiziert als Dr. Leonard Kessler]

„Du weißt, dass wir uns diesen Luxus nicht mehr leisten können. Wenn es keine Aussicht auf Besserung gibt – *keine reale Aussicht* – dann muss gehandelt werden.“

[Pause. Rascheln von Papier oder Kleidung.]

„Absolute Diskretion ist Voraussetzung. Ich dulde keine Einträge, keine Dokumente, keine offenen Fragen. Wer fragt, stellt sich selbst ins Abseits. Das war immer klar.“

[Lautes Ausatmen, entferntes Signalton eines Monitors.]

„Wir halten uns an die Gnadenregel. Du erinnerst dich: Nicht was wir tun, sondern was wir vermeiden. Kein Leiden um seiner selbst willen. Keine Verlängerung des Unvermeidlichen.“

[Stille für ca. 4 Sekunden. Dann leiser Nachsatz.]

„Falls Vaughn wieder zögert… dann erinnere sie daran, wem sie ihr Leben verdankt.“

Vermerk (Karen Lumis, handschriftlich auf dem Ausdruck notiert):
„Sagt mehr über ihn als jedes Protokoll.“

🧠 SPIELLEITERTIPPS – NOIR IN WEISS GEKLEIDET

„Herz aus Glas“ ist ein Szenario voller Grauzonen. Wahrheit und Schuld sind hier nicht klar verteilt – und genau das macht es so wirkungsvoll. Die folgenden Hinweise helfen dir dabei, die Ermittlungen im düsteren Klinikmilieu atmosphärisch und spannend zu gestalten.

🗺️ Raumstruktur & Orientierung

Nutze den **Krankenhausgrundriss** wie ein Labyrinth – nicht im wörtlichen Sinne, sondern als komplexe, funktionale Struktur voller Übergänge, Schleusen und Sperrzonen. Spieler sollten das Gefühl bekommen, sich durch ein lebendiges System zu bewegen, das sie nicht willkommen heißt.

- **Schichtwechsel**, **Besuchszeiten** oder **Notfalloperationen** erzeugen Zeitdruck und können Räume versperren.
- Die Orientierung wird erschwert durch **veraltete Beschilderungen**, nicht dokumentierte Umbauten und gesperrte Stationen.
- Der alte, versiegelte **Kellertrakt** kann erst nach mehreren Umwegen erreicht werden – falls überhaupt.

🦹 NSCs mit eigenen Wahrheiten

Alle NSCs verfolgen eigene Ziele. Sie kooperieren nur, wenn es ihrem Interesse dient – oder wenn die Spieler überzeugend handeln.

- Einige verschweigen, andere lügen, wieder andere geben nur Bruchstücke preis.
- Nutze **widersprüchliche Aussagen**, um Verwirrung und Misstrauen zu erzeugen.
- Gib jedem NSC ein **emotionales Motiv**: Schuld, Angst, Loyalität, Verzweiflung.

Die Wahrheit liegt oft **nicht in dem, was gesagt wird**, sondern im Widerspruch zur Aussage eines anderen.

👁️ Wesen oder Wahnsinn? – Das Glasherz

Das **Glasherz** kann als übernatürliche Bedrohung auftreten – muss es aber nicht. Es kann ebenso eine Projektion, eine Metapher oder ein Halluzinationssymptom sein, ausgelöst durch Schuld, Angst oder psychischen Druck. Du hast mehrere Optionen:

1. **Übernatürliche Variante**:
    - Das Glasherz ist real, beeinflusst Patienten und Personal, flüstert durch Spiegel, saugt Lebenslicht.
    - Es kann nur gebannt werden – nicht getötet. Rituale, Spiegel, Dunkelheit und Erkenntnis sind Schlüssel.

2. **Psychologische Variante**:
    - Das Glasherz ist eine Projektion. Die Tode sind reale Morde durch Menschenhand.
    - Täter (z. B. Mercy Vaughn oder ein „Schläfer“ unter den Ärzten) glauben, einem höheren Prinzip zu dienen.
3. **Zwischenform**:
    - Das Wesen existiert, aber nur als Katalysator für bereits vorhandene Abgründe.

Wähle, was zum Ton deiner Gruppe passt: *Mystery*, *Horror* oder *Psychodrama*.

🧬 Optional: Reine Realwelt-Variante

Du kannst das Szenario völlig ohne Wesen spielen. In dieser Version sind:

- die Todesfälle das Werk eines **Serienmörders**, vermutlich aus dem Personal.
- die Spiegelerscheinungen **Halluzinationen** – entweder als Stresssymptome oder gezielt manipuliert.
- das „Glasherz“ ist ein Spitzname des Täters – oder eine morbide Legende unter den Pflegern.

Diese Version eignet sich für **bodenständigere Ermittlergruppen**, die eher Krimi als Urban Fantasy spielen möchten.

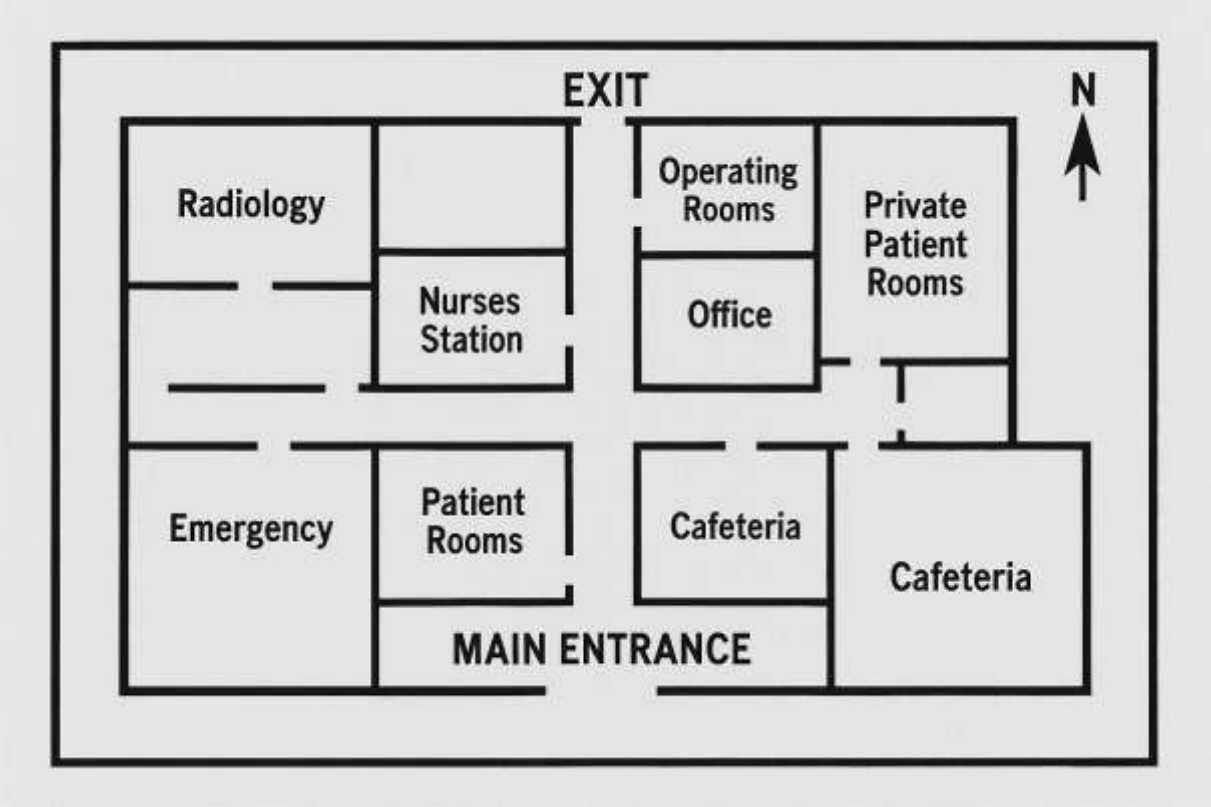
⚖️ Fazit für die Spielleitung

„Herz aus Glas“ lebt von Zwischentönen. Es ist kein Action-Szenario, sondern eine Reise in die Grenzbereiche von Ethik, Schuld und Gnade. Setze auf:

- **dialogzentrierte Szenen**,
- **dichte Atmosphäre**,
- **kleine Entdeckungen mit großer Tragweite**.

Und gib den Spielern genug Raum für Entscheidungen, die keine einfache Moral bieten – denn hier hat niemand saubere Hände.

ORTE IM KRANKENHAUS



- **Station 7** – Langzeitpflege, Ort der ersten Todesfälle
- **OP 3** – Sterbeort des zweiten Opfers
- **Untergeschoss** – Alte, versiegelte Abteilung, voller Spiegel
- **Lounge der Ärzte** – Ort für Gerüchte, interne Gespräche
- **Archivraum** – Patientendaten mit Sicherheitsstufe

🕯️ KAPITEL: TIEF UNTER DER STATION – DER KELLERTRAKT

„Wir haben ihn zugemauert. Das hat gereicht. Für ein paar Jahre."
– Karen Lumis

🧭 EINLEITUNG

Der **Kellertrakt** ist alt, verschlossen und offiziell „nicht mehr zugänglich". Doch jeder im Personal kennt die Wahrheit: Dort unten passieren seltsame Dinge. Türen schließen sich von selbst. Spiegel beschlagen ohne Ursache. Und manchmal hört man flüstern – ohne jemanden zu sehen.

Die SCs erreichen den Keller durch einen versteckten Wartungsschacht, eine versperrte Eisentür oder einen vergessenen Versorgungsgang hinter der Waschküche.

🗺️ WICHTIGE ORTE & SZENEN

LOBBY (Zugang / Empfang)

- Überwuchert mit Spinnweben.
- Alte Patientenakten auf dem Boden verstreut – viele mit zerrissenen Fotos.
- Ein antiker Spiegel hängt schief an der Wand, die Oberfläche ist matt von innen.

→ **Szene**: Wer hineinschaut, sieht hinter sich eine dunkle Gestalt – aber nicht im realen Raum. Wille SG 13 oder 1 Punkt Wahnsinn.

MORGUE (Alte Pathologie)

- Kältekammern rostig, eine Tür steht offen.
- Auf dem Obduktionstisch: ein aufgerissenes, leeres Leichentuch.

→ **Szene**: Im Licht der Taschenlampe glitzern *gläserne Rückstände* auf dem Tisch (Okkultes SG 14 → Hinweis auf das Glasherz).
→ **Spur**: Eine alte Akte mit Vermerk „Anomalie: Herzkristalline Strukturen – verschoben in Sicherheit“.

EXAM ROOM (Behandlungsraum)

- Überreste einer Einrichtung aus den 50er Jahren.
- Lederne Fesselriemen an der Liege – unheimlich intakt.
- An der Wand eingeritzt: **„Er kam durch den Spiegel.“**

→ **Szene**: Sobald die SCs diesen Satz lesen, erlöschen die Lichter für 6 Sekunden. In dieser Zeit kann das Glasherz erscheinen – oder der Täter zuschlagen.

STORAGE (Materiallager)

- Unordnung, alte Pflegemittel, verstaubte Rollstühle, Uralt-Akten.
- Ein zerbrochener Taschenspiegel liegt zwischen den Regalen.

→ **Spur**: Wer den Splitter aufhebt, hört *eine Stimme flüstern*: „Ich bin nicht mehr dort.“ Wille SG 15 oder +1 Wahnsinn.

ELECTRICAL (Schaltraum)

- Stromkasten ist aktiv, obwohl die Station abgeschaltet sein sollte.
- Eine manuell gestellte Kamera (mit 8mm-Film) wurde hier installiert. Der Film ist beschriftet mit: **„Station 7 – Nachtüberwachung“**

→ **Spur**: Der Film zeigt in Schwarzweiß eine OP – ohne Licht, ohne Ton – aber mit einem *leuchtenden Umriss eines zweiten Herzens*, das neben dem Patienten schwebt.

UTILITY / LAUNDRY (Technik & Wäsche)

- Die Luft ist hier feuchter. Ein alter Wasserschaden sorgt für modrigen Geruch.
- Eine Wand hat Risse – dahinter ein vergessener, versiegelter Raum (früher: Isolierstation).

→ **Szene**: Wenn die Wand durchbrochen wird, finden die SCs ein vollständig verspiegeltes Zimmer, ohne Lichtquelle – nur ein Stuhl in der Mitte.

→ **Option**: Dies ist der **Geburtsort des Glasherzens** – ein Ritualraum aus der frühen Wesenheilkunde? Oder ein Folterraum?

🧪 FUNKTION IM PLOT

- Der Keller kann **das Zentrum der Wahrheit** sein – oder ein **roter Hering**.
- Nutze ihn als Kulminationsort für das Finale oder als gespenstische Zwischenstation.
- Spuren von Blut, Glas, Schatten, verlorenen Stimmen – all das verstärkt das Gefühl: *Hier unten stimmt etwas nicht.*

🌀 BEISPIELE FÜR WESEN-VARIANTEN

- Das **Glasherz** manifestiert sich in den Spiegeln, kann SCs mit Visionen quälen.
- Spiegel fungieren als Portale in eine „andere Version" der Klinik.
- Wer das Wesen direkt ansieht (im Spiegel), erleidet Wahnsinn oder sieht seinen eigenen Tod.

🩸 REALWELT-VARIANTE

- Der Täter hat hier einen Zufluchtsort – vielleicht lebt er sogar hier unten.
- Die OPs wurden illegalerweise *weitergeführt*. Opfer aus Station 7 wurden „ausgegliedert".
- Die Hinweise im Keller führen zu einem Netzwerk medizinischer Ethikverstöße.

Begegnungstabellen

🎲 Station 7 (D20)

Wurf	Begegnung
1–2	Eine alte Patientin wandert ziellos durch den Flur. Sie flüstert: „Du bist nicht allein hier."
3–4	Eine Krankenschwester geht an den SCs vorbei – und verschwindet plötzlich in einem Raum, der laut Plan leer steht.
5–6	Ein leiser Alarmton ertönt aus einem abgeschalteten Monitor. Sekunden später ist alles wieder still.
7–8	Ein Patient ruft aus seinem Bett: „Ich hab ihn gesehen! Er stand im Spiegel! Ich bin nicht verrückt!"
9–10	Die Neonröhren über den SCs flackern heftig, kurz bevor ein Rollstuhl selbstständig losrollt.
11–12	Ein Medizinschrank steht offen – eine Fläschchen liegt zerbrochen am Boden, aber niemand ist zu sehen.

Wurf	Begegnung
13–14	Die SCs hören ein herzzerreißendes Wimmern – aus dem Wäschekammer, doch sie ist leer.
15–16	Schwester Vaughn steht schweigend am Fenster. Wenn angesprochen, sagt sie: „Ich warte auf ihn."
17	Ein alter Rollwagen bewegt sich von allein den Flur entlang, seine Räder quietschen wie Stimmen.
18	In einem leeren Patientenzimmer sehen die SCs zwei Schatten – obwohl dort niemand ist.
19	Ein Spiegel ist mit Atem beschlagen, darauf steht mit einem Finger geschrieben: „Siehst du mich jetzt?"
20	Der Boden unter einem bestimmten Fliesenabschnitt wirkt leicht hohl. Dort liegt ein versteckter Zugang zur stillgelegten alten Station.

📝 Hinweise zur Verwendung:

- Wurf alle 1–2 Stunden (Ingame-Zeit) bei Streifzügen über Station 7
- Einige Begegnungen (z. B. 20, 19, 7) können neue Hinweise oder Nebenspuren eröffnen
- Begegnungen 3, 6, 13 und 17 können genutzt werden, um das *Glasherz* subtil einzuführen

🎲 **Tiefer Keller, lange Schatten (D20)**

Wurf	Begegnung
1–2	Der Taschenlampenstrahl der SCs wird plötzlich reflektiert – aus einem Spiegel, der vorher nicht da war.
3–4	Ein Echo hallt durch den Gang. Es wiederholt die letzte Aussage eines SC – aber in verzerrter Stimme.
5–6	Eine einzelne Krankenschwestern-Haube liegt auf dem Boden – blutverschmiert und noch warm.
7–8	Eine alte Gegensprechanlage rauscht – und spielt ein Kinderlied in Flüsterlautstärke.
9–10	Aus dem Wandschacht erklingt ein Husten – als würde jemand hinter der Wand liegen. Danach: Stille.
11–12	Ein leerer Rollstuhl steht im Gang. Beim Blick zurück steht er näher an den SCs.
13–14	Das Licht flackert. Für einen Moment steht eine Silhouette am Ende des Flurs – regungslos.
15–16	Die Spiegeloberfläche in einem Raum scheint zu atmen – beschlägt rhythmisch wie ein Brustkorb.
17	Ein Riss in der Wand zeigt alte Kritzeleien: „Er kommt. Er kommt. Er kommt." Darunter: Ein Kindername.
18	Ein alter Behandlungsstuhl bewegt sich selbstständig – kippt, fällt, bleibt liegen.
19	Ein Notstromlicht flackert auf. Für einen Wimpernschlag erscheint das Gesicht eines SC darin – aber entstellt.

Wurf	Begegnung
20	Ein Spiegel öffnet sich – der Raum dahinter ist ein anderes Krankenhaus. Wer durchgeht, sieht sich selbst… im Sterbebett. (Wille SG 17 oder 1W6 Wahnsinn)

🧠 Hinweise für die Spielleitung:

- Nutze diese Tabelle sparsam, um Spannung aufzubauen oder zu lösen.
- Würfle bei jedem dritten Raum oder bei langer Inaktivität der Spieler.
- Verwende besonders hohe Würfe (17–20) als Prophezeiung oder Wendepunkt – sie können Hinweise auf das Glasherz, den Täter oder das Ende des Szenarios enthalten.

🎲 **ENTSCHLÜSSELUNGSTABELLE – WER HAT WAS GETAN?**

Spur	Schuldiger	Motiv
Unterschlagene Medikamente	Mercy Vaughn	Euthanasie als Erlösung
Organhandel	Dr. Kessler	Schwarzer Markt, Deckung durch Einfluss
Anomalien im Blutbild	Dr. Rehms	Sucht nach Beweisen, kein Täter
Beobachtung des Wesens	Patientin, Karen Lumis	Zeugen – glaubwürdig?

Fall 11: Das Mädchen am See

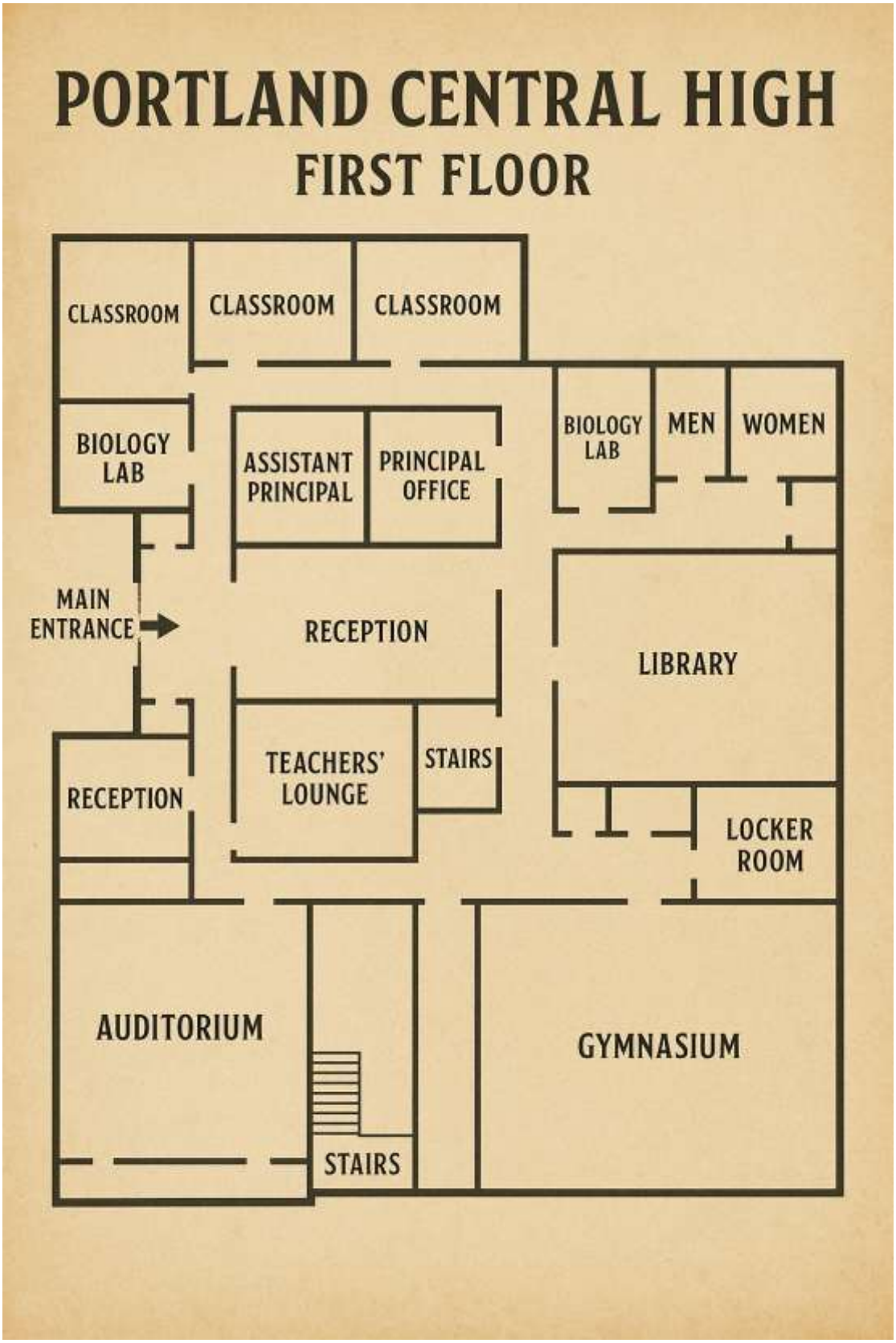
🧭 **Einführung für die Spieler**

„Irgendwas stimmt nicht an dieser Schule.“
Es fängt wie ein normaler Fall an: Vor gut einem Jahr wurde die Schülerin **Lena Kane** tot am Rand des Crystal Lake aufgefunden. Offiziell Selbstmord, abgeschlossen. Doch ihre beste Freundin zweifelt – und jetzt steht der Name des Opfers plötzlich in Verbindung mit einem neuen Vorfall: Ein anderer Schüler wird vermisst. Eine anonyme Nachricht trifft bei der Polizei ein: *„Sie war nie allein im Wald.“*

Die Ermittlungen führen die Spezialabteilung für ungeklärte Fälle nach **Portland Central High** – eine scheinbar ganz normale Schule. Aber in den Fluren flüstern sie noch immer über Lena. Manche sagen, sie habe nie ganz aufgehört zu existieren.

Spielstil: Mischung aus klassischer Spurensuche, Gesprächen mit Schülern, Lehrkräften und Angehörigen – kombiniert mit übernatürlichen Momenten, in denen die SC mit dem Geist von Lena kommunizieren können. Die Wahrheit ist düsterer, als es scheint.

Karte der Schule



🎭 NSCs

1. Lena Kane – Geist der Toten

- *Alter bei Tod:* 17
- *Status:* Kann nur von sensitiven SCs wahrgenommen werden oder in besonderen Situationen für alle sichtbar sein (z. B. Spiegel, Träume, Fotoaufnahmen)
- *Beschreibung:* Zerbrechlich, traurig, entschlossen. Will die Wahrheit.
- **Geist-Regeln (Grimm D20):**
    - **Erscheinung:** Nur bei Nacht, bei Wasser oder in Momenten großer Emotionalität
    - **Fähigkeit:** „Flehen der Toten“ – Einmal pro Spiel kann Lena einem SC eine Vision senden (Wurf auf WILLEN SG 12, bei Erfolg erkennt SC die Botschaft, z. B. ein Detail des Mordes)
    - **Fähigkeit:** „Letzte Berührung“ – Wenn sie einen SC berührt, verursacht das 1W4 Kälteschaden, aber auch +1 auf den nächsten Okkultismus-Wurf

👨‍🎓 **Bryce Jennings *(vermisster Schüler)***

Sensibler Zeuge, geplagt von Schuld, traumatisiert – aber bereit, auszusagen.

- **Typ:** Mensch
- **Alter:** 17
- **Beruf:** Schüler
- **TP:** 11
- **RK:** 12
- **Abwehr:** Zähigkeit +0, Reflex +2, Wille +1
- **Fertigkeiten:**
    - Heimlichkeit +4
    - Entdecken +3
    - Wissen (Biologie) +2
    - Bluffen +1 (im Stress)
- **Besonderheiten:**
    - *Panikreaktion:* Bei Konfrontation mit Mallon: Wurf auf Zähigkeit SG 12 oder er flieht.
    - *Guter Kern:* +2 auf Überzeugen-Würfe von SC, wenn sie freundlich und ehrlich auftreten.

👨‍🏫 Dr. Curtis Mallon *(Biolehrer, Täter)*

Intellektuell, obsessiv, unter Fremdeinfluss. Eine tragische Figur – nicht rein böse.

- **Typ:** Mensch (besessen)
- **Alter:** 45
- **TP:** 16
- **RK:** 13
- **Abwehr:** Zähigkeit +2, Reflex +1, Wille +3
- **Fertigkeiten:**
    - Wissen (Biologie) +6
    - Wesenwissen +4
    - Bluffen +5
    - Heimlichkeit +3
    - Einschüchtern +3
- **Besonderheiten:**
    - *Doppelleben:* −2 auf Soziale Proben bei Leuten, die ihn länger kennen.
    - *Zerrissener Geist:* In der Nähe von Lena-Geist: Willewurf SG 15 oder Wahnsinnspunkt.
    - *Kampf:* Improvisierte Waffen (z. B. Skalpell, chemische Substanzen, SG 12 bei Ausweichen)

💁‍♂️ Noelle Bishop *(Freundin von Lena)*

Reserviert, klug, sieht mehr als sie sagt. Latent sensitiv.

- **Typ:** Mensch (latent sensitiv)
- **Alter:** 17
- **TP:** 10
- **RK:** 12
- **Abwehr:** Zähigkeit +0, Reflex +2, Wille +3
- **Fertigkeiten:**
    - Entdecken +4
    - Wissen (Okkultes) +3
    - Nachforschung +4
    - Bluffen +2

- **Besonderheiten:**
    - *Empfänglichkeit:* Kann Lena hören, wenn sie weint (1× pro Sitzung).
    - *Zeugin der Wahrheit:* +2 auf soziale Proben mit Lehrern, die sie mögen.

🤦 Cole Grant *(Ex-Freund, Footballstar)*

Gutaussehend, unsicher, lebt mit Verdrängung. Kennt einen Teil der Wahrheit.

- **Typ:** Mensch
- **Alter:** 18
- **TP:** 13
- **RK:** 14
- **Abwehr:** Zähigkeit +1, Reflex +3, Wille +0
- **Fertigkeiten:**
    - Athletik +5
    - Einschüchtern +3
    - Bluffen +2
    - Perform (Sport) +4
- **Besonderheiten:**
    - *Knick in der Fassade:* Bei Lena-Erscheinung: Willenswurf SG 12 oder +1 Wahnsinn
    - *Angst vor Entdeckung:* Gibt nur unter Druck Hinweise

🤦‍♀️ Mallory Grant *(Rektorin, Coles Mutter)*

Schutzinstinkt über Moral. Will alles vertuschen.

- **Typ:** Kehrseite
- **Alter:** 48
- **TP:** 15
- **RK:** 13
- **Abwehr:** Zähigkeit +1, Reflex +1, Wille +4
- **Fertigkeiten:**
    - Bluffen +5
    - Einschüchtern +4
    - Überzeugen +3

    - Verwaltung +5
- **Besonderheiten:**
    - *Schutz durch Position:* +2 auf soziale Proben gegenüber Schülern
    - *Verbindung zu Behörden:* Kann SC den Zugang erschweren (SL-Entscheidung)

👮‍♀️ **Detective Sofia Marquez *(lokale Ermittlerin)***

Pflichtbewusst, skeptisch, aber offen für ungewöhnliche Methoden.

- **Typ:** Mensch
- **Alter:** 36
- **TP:** 18
- **RK:** 15
- **Abwehr:** Zähigkeit +3, Reflex +3, Wille +2
- **Fertigkeiten:**
    - Verhören +5
    - Wissen (Ermittlung) +4
    - Schusswaffe +5
    - Beobachten +4
- **Besonderheiten:**
    - *Bodenständig:* Widersteht Spukerscheinungen mit Vorteil
    - *Respekt verdient:* Wenn SC erfolgreich agieren: +2 auf künftige Koops

👻 **Wesenprofil: Der Hinterhänger**

Parasitärer Geisterschatten. Lebt von Schuld, Reue, verdrängter Wahrheit. Kein klassischer Geist – eine Manifestation kollektiver Verdrängung.

- **Typ:** Wesen (unsichtbar für normale Menschen)
- **Manifestation:** Schatten in Glas, Spiegeln, Flächen mit Wasser
- **TP:** 22
- **RK:** 15 (nur durch Okkult-Angriffe oder Bannritual verwundbar)
- **Abwehr:**
    - Zähigkeit +0
    - Reflex +5
    - Wille +6

- **Fähigkeiten:**
    - **Besessenheit (Willenswurf SG 16):** Ziel wird schleichend von Schuldgefühlen zersetzt.
    - **Schuldwoge:** Einmal pro Sitzung kann es alle Anwesenden mit einer Vision überfluten – Zähigkeitswurf SG 14 oder 1W4 Wahnsinnspunkte.
    - **Spiegelwanderer:** Kann sich durch spiegelnde Oberflächen teleportieren (max. 200 m).
- **Schwäche:**
    - Kann nur verbannt werden, wenn die Wahrheit vollständig ausgesprochen wurde und das Opfer (z. B. Mallon) Reue zeigt.
    - Alternativ: Bannritual mit **Okkultes + Wesenwissen**, SG 18, benötigt 3 SC in Abstimmung.

🗂️ Ermittlungsstruktur

Kapitel 1: Rückkehr an die Schule

- Die SC treffen bei der Portland Central High ein.
- Erste Gespräche mit Rektorin Grant und Detective Marquez.
- Hinweise auf einen neuen verschwundenen Schüler – **Bryce Jennings**.
- Erste Geistererscheinung von Lena in einem Spiegel im Lehrerzimmer (nur einer SC bemerkt sie).

Kapitel 2: Tagebuch & Tränen

- Noelle gibt widerwillig Seiten aus Lenas Tagebuch preis.
- Dort erwähnt Lena, dass „jemand nachts durch mein Fenster starrt – ich glaube, es ist kein Schüler“.
- Bei der alten Hütte am See: erste körperliche Erscheinung von Lena (Kälte, Lichtflackern, Tränen).
- Optional: Kampf gegen einen von Mallon beschworenen „Spukrest“ (will Lena zum Schweigen bringen).

Kapitel 3: Schleier der Schuld

- Hinweise verdichten sich auf den Biolehrer Mallon.
- Die SC können über Proben alte Kameraaufnahmen rekonstruieren – Lena hatte sich gewehrt.
- Bryce wurde ebenfalls von Mallon bedroht und floh. Die SC können ihn in einer abgelegenen Gartenlaube finden.

Kapitel 4: Die Wahrheit ans Licht

- Konfrontation mit Mallon: Er steht unter Einfluss des parasitären „Hinterhängers“.
- Ritual/Exorzismus möglich (mit Hilfe von Lena, wenn Kontakt stark genug war).
- Lena wird erlöst – oder bleibt gefangen, wenn die SC versagen.

🔚 **Finales Kapitel: „Wo das Wasser still steht“**

Szene: Die alte Hütte am See – kurz vor Mitternacht.
Bryce hat sich hier versteckt, verwirrt, verängstigt – aber bereit zu reden. Sobald er der Gruppe die Wahrheit gesteht („Er hat sie gezwungen. Sie wollte nicht. Dann… sie rannte… fiel… er ging einfach.“), beginnen die Schatten sich zu bewegen.

Der Einfluss des **Hinterhängers**, der Dr. Mallon durch Schuld und Obsession lenkte, beginnt sich aufzulösen. Doch das Wesen wehrt sich – es will Bryce zurückholen… und Lena soll weiter schweigen.

🌫️ **Finale Optionen für die Spielergruppe**

🔹 **Option 1: Konfrontation**

- Die SC stellen Mallon bei seinem Haus oder im Bio-Labor.
- Der Hinterhänger übernimmt ihn vollständig – ein übernatürlich verzerrter Kampf beginnt.
- Lena erscheint in Geisterform – ruft den SC zu:

„Nicht schlagen. Er ist nur ein Werkzeug. Trennt ihn von der Schuld!“

- Möglichkeit: Exorzismus / Bannen mit Wesenwissen + Okkultes (SG 17)

🔹 **Option 2: Befreiung durch Erlösung**

- Die SC bringen Bryce zu Mallon – seine Aussage konfrontiert die verdrängte Wahrheit.
- Wille-Probe von Mallon (SG 16) – gelingt sie, reißt der Geist sich vom Parasiten los.
- Lena erscheint – vergibt Mallon, wenn die Wahrheit ausgesprochen wird.

🔹 **Option 3: Scheitern**

- Die SC verfehlen entscheidende Hinweise.
- Der Hinterhänger flieht in eine andere Person (offenes Ende).
- Lena bleibt gefangen – ihr Geist wieder nur Flüstern im Nebel.

✨ **Epilog: Wenn Lena erlöst wird**

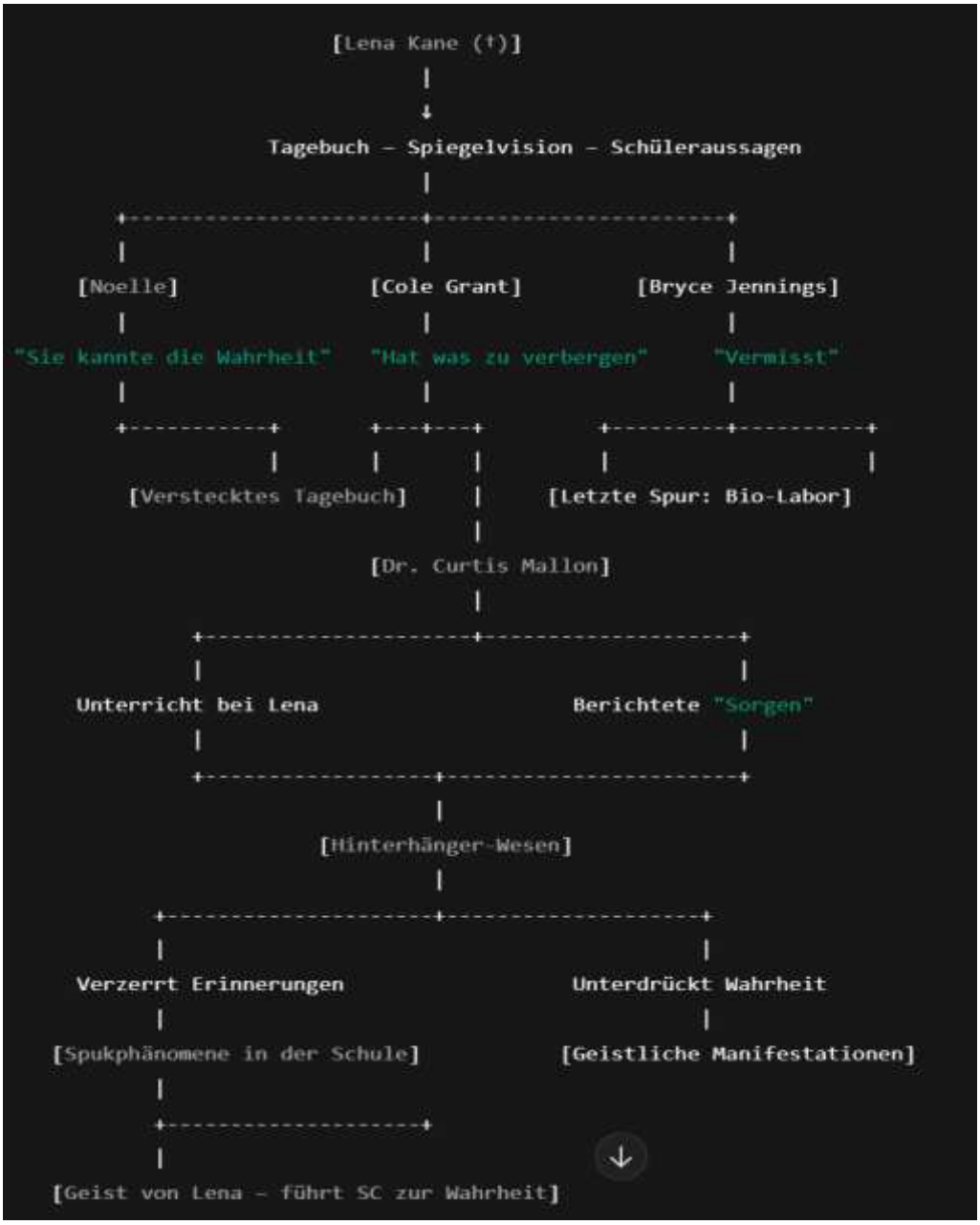
Szene: Die Morgendämmerung bricht über den Crystal Lake. Nebel steigt auf, wird golden im Licht. Lena steht noch einmal da – barfuß im Tau, nicht mehr blass, sondern ruhig.

Sie schaut die SC an.

„Danke. Ich kann jetzt gehen.“

Ein Lächeln. Dann verblasst sie.
Nur ein einzelner Schuh bleibt zurück – an der Stelle, wo einst ihr Körper gefunden wurde.

🧠 Ermittlungsnetz – Übersicht der Verbindungen



🔎 Beispielhafte Ermittlungswege (Auszüge)

- **Tagebuch → Noelle → Dr. Mallon → Bio-Labor → Bryce**
- **Spukphänomene → Lena-Geist → Cole → Druck durch Eltern → Cover-up**
- **Bryce gefunden → Enthüllung → Ritual gegen Hinterhänger**

Hinweis für die Spielleitung:
Du kannst diese Struktur als Grundlage für ein **Evidence Board** im Spiel verwenden – z. B. physisch mit Karten und Fäden, um die SC selbst Verbindungen ziehen zu lassen. Jeder neue Hinweis kann sie weiter zum Zentrum (Mallon + Hinterhänger) führen.

Handouts

📑 Handout 1: Tagebuchseite von Lena

(Gefunden bei Noelle, in eine Bio-Heftseite geklebt. Der Rand ist eingerissen, der Tintenfleck am unteren Rand deutet auf Tränen oder Wasser hin.)

Tagebuchauszug – 13. Februar

Heute hat er wieder zugeschaut. Ich habe es gespürt.
Auch wenn ich mich umdrehe, da ist niemand – aber ich *weiß*, dass er da war.

Cole glaubt, ich spinne. Aber irgendwas hat sich verändert.
Seit dem Winterball fühlt sich alles kalt an.

Ich werde morgen mit Mrs. Mallory reden. Vielleicht versteht sie mich.
Wenn mir was passiert… dann war es kein Unfall.

L.

📑 Handout 2: Polizeibericht (ursprünglicher Fall)

Portland Police Department
Abteilung für Jugendkriminalität
Fall-Nr.: #PDK-0447
Datum des Fundes: 02. März [Vorjahr]
Name des Opfers: Lena Kane (17)
Schule: Portland Central High
Fundort: Südufer Crystal Lake – 400 m vom Schulkampus entfernt
Todesursache: Ertrinken
Obduktion: Keine Spuren von Gewalt. Alkoholspuren im Blut, aber unter Grenzwert. Keine DNA-Spuren unter Fingernägeln.
Ermittlungsstand:
– Keine Hinweise auf Fremdeinwirkung.
– Zeugenaussagen widersprüchlich (Noelle Bishop, Cole Grant).
– Aussage Dr. Mallon: „Lena war seit Wochen überfordert. Ich habe ihr geraten, Hilfe zu suchen."
Ergebnis: Suizidannahme. Fall abgeschlossen am 28. März [Vorjahr].
Unterschrift: Det. C. Marquez

[Randnotiz in anderer Handschrift, offenbar von Noelle:]
„Lena konnte nicht schwimmen. Sie wäre niemals freiwillig ins Wasser gegangen."

📑 Handout 3: Spirituelles Schreiben – „Botschaft von Lena"

(Kann während einer Séance oder als automatische Handschrift von einem sensitiven SC auftauchen. Auf Notizblock in der Schulbibliothek.)

Du hast mich gesehen.
Ich bin nicht fort.
Er hat mich genommen, weil ich *nein* gesagt habe.

Das Wasser war kalt. Aber nicht so kalt wie seine Stimme.

Findet Bryce.
Er weiß, wo der Schmerz wohnt.

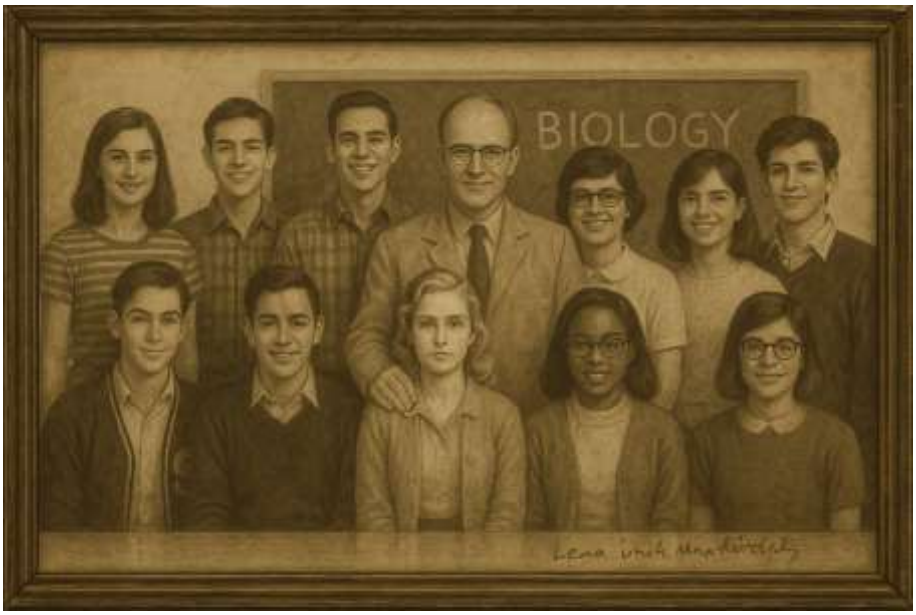
📑 Handout 4: Vermisstenmeldung – Bryce Jennings

Vermisst seit: 4. Oktober
Alter: 17
Letzter bekannter Aufenthaltsort: Biologielabor, Portland Central High
Hinweise auf Weglaufen: Keine
Bemerkung: Bekam am Vortag einen Verweis wegen „widersetzlichen Verhaltens“ gegenüber Dr. Curtis Mallon
Kontaktperson: Rektorin Mallory Grant
Polizeivermerk: *„Fall wurde ruhend gestellt wegen fehlender Spuren.“*

📑 Handout 5: Fotoaufnahme – Gruppenbild Bio-AG

(Die Spieler finden dieses Foto eingerahmt im Biologielabor. Lena ist darauf sichtbar – und der Lehrer legt ihr die Hand auf die Schulter. Ihre Mimik wirkt unnatürlich eingefroren.)

[Auf der Rückseite mit Kuli gekritzelt:]
„Sie hat ihm nie gesagt, ja. Er hat sich das nur eingebildet.“



📜 **Handout: Ritualschrift – „Der Schatten trägt Schuld“**

Gefunden in einem verstaubten, anonymen Spiralblock im Archiv der Schulbibliothek – zwischen alten Exorzismusnotizen und einer zerbrochenen CD-R.

Der Schatten trägt Schuld

Ein Ritus zur Trennung von Geist und Schuld

„Denn Schuld ist der Anker, an dem sich der Schatten bindet. Nur Wahrheit und Licht vermögen ihn zu lösen.“
— Auszug aus *De Umbra Penitentia*, 1894

🔆 **Anleitung für das Ritual**

Ziel: Trennung eines besessenen Menschen von einem „Hinterhänger“ – einem Schuldparasiten aus der Schattenwelt.
Ort: Möglichst nahe des Ursprungsortes (z. B. Tatort, Ort des ersten Kontakts, Spiegelraum).
Zeit: Nachtstunde bevorzugt, bei Spiegellicht oder fließendem Wasser.

📌 **Erforderlich:**

- 3 Teilnehmer, davon mindestens 1 sensitiv oder okkult erfahren
- Spiegel oder reflektierende Wasseroberfläche
- Objekt des Opfers (Foto, Haar, Kleidungsstück)
- Glocke oder Klanginstrument (z. B. Schultischglocke)
- Wahrheit über den Tathergang muss **ausgesprochen** im Raum sein
- Kreide, Salz oder Asche zur Markierung eines Kreises

🔮 **Ablauf:**

1. **Kreis ziehen** (3 m Durchmesser), Spiegel nach innen gerichtet aufstellen
2. **Gegenstand des Opfers** in den Mittelpunkt legen
3. **Glocke schlagen** – dreimal, mit drei Sekunden Abstand
4. Alle Teilnehmer wiederholen dreimal:

„Schatten, der Schuld nährt – wir sehen dich.
Wahrheit ist Licht.
Du bist getrennt von dem, worin du zehrtest.“

5. Ein Teilnehmer spricht **die Wahrheit aus** (z. B. Bryce: „Er hat sie getötet. Und ich habe geschwiegen.“)
6. Wurf: **Okkultes + Wesenwissen gegen SG 18**

- Bei Erfolg: Der Schatten verzieht sich, der Spiegel springt, kalter Wind durchfährt den Raum
- Bei Misserfolg: Der Schatten kämpft, SC erleiden 1W6 Wahnsinn oder eine Vision des Opfers

---

☠️ **Warnung:**

- Wird das Ritual **ohne ausgesprochene Wahrheit** begonnen, verstärkt der Schatten seine Bindung und wechselt eventuell in einen neuen Wirt.
- Wird das Ritual **unterbrochen**, bleibt der Schatten schwach, aber latent – er kann zurückkehren, wenn neue Schuld geboren wird.

🎲 **Würfeltabelle: Spukphänomene an der Portland Central High**

Eine D20-Tabelle für atmosphärische Zwischenereignisse während der Ermittlungen

Diese Begegnungen können jederzeit ausgelöst werden – z. B. wenn ein SC alleine unterwegs ist, nachts recherchiert oder durch „Flehen der Toten“ eine Vision empfängt.

Wurf (W20)	Begegnung / Phänomen
1	Spiegelbild bewegt sich anders als der SC (Willenswurf SG 12)
2	In einem Schrank klopft es von innen. Niemand ist darin.
3	Der Name „Lena“ erscheint beschlagen auf einer Fensterscheibe.
4	Der SC hört Schritte direkt hinter sich – niemand da.
5	Wasser tropft aus einer Wand, obwohl keine Leitung verläuft.
6	Das Licht flackert, ein kalter Luftzug zieht durch den Raum.
7	Ein Schüler (NSC) sagt: „Sie ist hier.“ – weiß danach von nichts.
8	Uhr bleibt stehen auf 03:17 Uhr – Todeszeitpunkt von Lena.
9	Geräusch von Weinen aus dem Lüftungsschacht.
10	Ein veraltetes Schulfoto fällt plötzlich von der Wand.
11	Kurzsichtige SC sehen Lena am Ende des Flurs – und blinzeln. Sie ist weg.
12	Geisterhafte Schriftzüge auf einer Schultafel: „Findet ihn.“
13	Im Biologielabor zerbricht ein Glasgefäß ohne äußeren Auslöser.

Wurf (W20)	Begegnung / Phänomen
14	Der SC erinnert sich plötzlich an eine Erinnerung, die nicht seine ist.
15	Ein Radio spielt ein Lied – rückwärts. Ohne Stromanschluss.
16	Lena erscheint in einem Traum – stumm, aber weist auf den See.
17	Ein Jahrbuch zeigt auf einem Bild Lenas Augen geöffnet – in allen anderen geschlossen.
18	Die Stimme eines vermissten Schülers flüstert: „Hilf ihr.“
19	Der SC hat eine Vision vom Mord – Sekundenfetzen, nichts Greifbares.
20	Lena manifestiert sich vollständig – zitternd, frierend, flehend. Kommunikation möglich.

🕯️ *Verwendungshinweis:*
Du kannst diese Tabelle bei kritischen Erfolgen/Misserfolgen, in Schlüsselszenen oder zur atmosphärischen Verstärkung einsetzen. Nicht jede Vision muss der Wahrheit entsprechen – der Geist von Lena ist gebrochen und vermischt Realität mit Erinnerung.

Fall 12: Schatten über Franklin High

(inspiriert von Obscure)

🎬 Einstieg

Die Ermittler werden von **Mr. Harold Dunn**, dem alten Hausmeister der Franklin High, gerufen. Seit Wochen verschwinden Schüler spurlos, zuletzt immer in den Abendstunden. Er hat Angst, dass „etwas im Gemäuer“ lauert.

Während des Gesprächs in seinem kleinen Büro hört Dunn plötzlich ein Geräusch im Flur. Er geht hinaus, kurz darauf hören die Ermittler einen **Schrei und gurgelndes Röcheln** – dann Stille. Als die SCs nachsehen, ist der Flur leer.

Die Ausgänge sind ab jetzt **magisch versiegelt** – niemand kommt mehr vom Gelände herunter.

Szenenübersicht

Szene 1 – Das leere Büro

Das Büro des Hausmeisters wirkt beengt und altmodisch. Ein Schrank voller Putzmittel steht neben einem kleinen Schreibtisch, auf dem eine halbvolle Thermoskanne und ein alter Transistorradio stehen. Der Geruch von kaltem Kaffee hängt in der Luft.
Als die Ermittler den Flur betreten, entdecken sie ein paar **Blutstropfen auf den abgenutzten Linoleumboden**. Nicht viel, aber genug, um Alarm zu schlagen. Daneben liegt ein **zerbrochener Schlüsselbund** – die Hälfte der Schlüssel ist abgerissen, als ob jemand ihn im letzten Moment fest umklammert hätte.
→ **Probe: Spurenlesen (SG 15)** – Bei Erfolg finden die Ermittler **schleifende Fußspuren**, die tiefer in die Schule führen, als wäre jemand gezerrt oder geschleppt worden.

Szene 2 – Verriegelte Tore

Die Gruppe erreicht die schweren Eisentore des Haupteingangs. Normalerweise würden sie sich leicht öffnen lassen, doch diesmal liegt eine **unheimliche Stille** über dem Gelände. Als die Spielercharaktere die Tore berühren, beginnen sie **leicht im Mondlicht zu flackern** – wie ein unsichtbares Kraftfeld, das jeden Austrittsversuch blockiert.
→ **Probe: Okkultes Wissen (SG 18)** – Die Ermittler erkennen, dass es sich um einen **Bannkreis von erheblicher Stärke** handelt, der das gesamte Gelände einschließt. Die magische Energie fühlt sich kalt und abweisend an.
Hinweis: Nur das Brechen des **Ursprungsrituals im Keller** kann den Bannkreis zerstören und eine Flucht ermöglichen.

Szene 3 – Begegnung mit den Jugendlichen

In der Turnhalle brennt noch Licht. Die Türen sind nur angelehnt, und drinnen hört man gedämpftes Flüstern. Wenn die Ermittler eintreten, stoßen sie auf eine kleine Gruppe von Schülern, die sich zwischen umgestürzten Bänken und Sportgeräten verstecken.

- **Kara (Athletin)**: muskulös, nervös, versucht die Gruppe zu beschützen.
- **Ethan (Nerd)**: blass, Brille, hält ein zerfleddertes Buch in den Händen.
- **Maya (Rebellin)**: Lederjacke, sarkastisch, hat ein Schraubenzieher als Waffe.
- **Jordan (Fotograf)**: Kamera um den Hals, blitzt aufgeregt ins Dunkel.
- **Lucy (Klassenbeste)**: versucht die Fassung zu bewahren, spricht ruhig.

Sie berichten von **„Schattenwesen“**, die in den Fluren umherstreifen, und dass Lehrer verschwunden sind oder sich „verändert“ haben.

Szene 4 – Dunkler Korridor

Der Westflügel liegt in Dunkelheit. Nur ab und zu flackert eine Neonröhre, wirft gespenstische Schatten an die Wände und lässt die alten Spinde wie drohende Gestalten erscheinen. Die Luft riecht modrig, als hätte sich Schimmel eingenistet.
Plötzlich ertönen **kratzende Geräusche** – dann brechen **1–2 Schattenbestien** aus einer Tür hervor. Ihre Gestalten sind verschwommen, halb tierisch, halb nebelhaft.
Ein kurzer, aber intensiver Kampf entbrennt. Alternativ können die SCs versuchen, sich zu verstecken oder die Flucht zu ergreifen.

Szene 5 – Die Bibliothek

Die Schulbibliothek wirkt wie eingefroren in der Zeit: lange Regale, alte Karten an den Wänden, der Geruch von Staub und vergilbtem Papier. Doch hier liegt auch ein dunkles Geheimnis verborgen.
In einem verschlossenen Schrank finden die Ermittler ein **okkultes Buch**, das von Experimenten mit **Alraunenextrakt** berichtet. Die Notizen im Rand stammen eindeutig von Dr. Hurst – sie beschreiben, wie das Extrakt Schülern injiziert wurde, angeblich um „Resilienz“ zu verstärken.
→ **Erfolgreiche Recherche (SG 15–18, Wissen/Okkultes)** → Verweis auf ein **Labor im Keller**, das in keiner offiziellen Bauzeichnung existiert.

Szene 6 – Das Lehrerzimmer

Im Lehrerzimmer herrscht Chaos. Papier liegt verstreut, Schubladen sind aufgebrochen. Zwischen den Akten finden sich Hinweise darauf, dass **mehrere Lehrer verschwunden** sind. Ein kleiner Zettel verrät: „Wir müssen Hurst stoppen, bevor es zu spät ist.“
Plötzlich schlägt eine Tür zu, und ein Schatten huscht durchs Zimmer. Wenige Sekunden später springt ein **befallener Lehrer** aus dem Dunkel hervor – seine Haut ist von schwarzen Adern durchzogen, die Augen glühen krankhaft. Halb Mensch, halb Monster, stürzt er sich auf die Gruppe.

Szene 7 – Die Sporthalle

Die Sporthalle liegt still, doch die Stille ist trügerisch. Auf den Tribünen liegen verstreut Rucksäcke, als hätten Schüler in Panik geflohen.
Plötzlich beginnen **Sportgeräte wie von Geisterhand zu wackeln und umzufallen**. Oder, noch verstörender: Ein Schüler kauert am Rand und beginnt direkt vor den Augen der SCs eine groteske **Mutation** – Knochen knacken, Haut wuchert, Schreie hallen durch die Halle.
→ **Furchtprobe (SG 16)** – Wer scheitert, verliert die Nerven.

Szene 8 – Der Krankenflügel

Der Krankenflügel riecht nach Desinfektionsmittel – doch der Gestank von Verwesung mischt sich darunter. In zwei Betten liegen Schüler, beide bewusstlos, die Haut mit seltsamen **wuchernden Parasiten** überzogen.
→ **Medizinische Probe (SG 15)** → Erkennen, dass es sich um eine **Infektion durch Alraunenextrakt** handelt.
Die SCs haben die Wahl: Sie können versuchen, die Jugendlichen zu stabilisieren – oder erkennen, dass keine Rettung mehr möglich ist.

Szene 9 – Der Keller

Endlich finden die Ermittler den verborgenen Eingang. Eine schmale Treppe führt hinunter in die Dunkelheit. Der Lärm von Maschinen hallt herauf, begleitet von metallischem Klirren.
Unten finden sie **Käfige mit den Resten verschwundener Schüler**, einige noch mit blutigen Kleidern. In den Schatten bewegen sich **patrouillierende Wesen** – groteske Mischungen aus Mensch, Tier und Schatten, die mit leeren Augenhöhlen durch den Raum schleichen.

Szene 10 – Das Labor

Das Herz der Verdorbenheit liegt vor ihnen: ein unterirdisches Labor, vollgestopft mit Glasbehältern, okkulten Symbolen und medizinischem Gerät. Im Zentrum steht **Dr. Malcolm Hurst** – einst Direktor der Schule, nun vom Alraunenextrakt besessen. Seine Gestalt ist halb Mensch, halb etwas anderes, Tentakel wachsen aus seinem Körper, und seine Stimme ist verzerrt.
Er lacht, als die Ermittler eintreten: „Ihr seid zu spät. Die Evolution lässt sich nicht aufhalten!“
→ **Bosskampf:** Während des Kampfes **brechen mehrere Käfige auf**, und zusätzliche Schattenwesen drängen in den Raum. Nur durch Hursts Tod oder die Zerstörung der Ritualquelle kann der Bannkreis aufgehoben werden.
Sieg: Der Bannkreis löst sich auf, die Schule liegt wieder still – doch die Schreie der Gefangenen hallen lange nach.

NSCs & Gegner

Die Schülergruppe

- **Kara (Athletin)**
    - STR 14, GE 12, IN 10
    - TP 12, RK 13
    - Fähigkeit: +2 auf Athletik, kann Türen aufbrechen.
- **Ethan (Nerd)**
    - STR 8, GE 10, IN 16
    - TP 9, RK 12
    - Fähigkeit: +4 auf Okkultes Wissen & Technik.
- **Maya (Rebellin)**
    - STR 12, GE 14, IN 11
    - TP 11, RK 14
    - Fähigkeit: Improvisierte Waffen +2 Schaden.
- **Jordan (Fotograf)**
    - STR 10, GE 12, IN 13
    - TP 10, RK 12
    - Fähigkeit: Lichtblitz der Kamera → 1× pro Szene Schattenwesen vertreiben (Willenswurf SG 15).
- **Lucy (Klassenbeste)**
    - STR 9, GE 11, IN 15
    - TP 9, RK 12
    - Fähigkeit: +2 auf Heilkunde, kann Erste Hilfe durchführen.

Schattenbestie (Standard-Gegner)

- GES 12, TP 10, RK 14
- Angriff: Klauen (1W6+2)
- Bewegung: 12 m
- Besondere Fähigkeit: Lichtempfindlich (bei starkem Licht –2 auf Angriffe).

Befallener Lehrer (Mittelgegner)

- GES 11, TP 15, RK 15
- Angriff: Tentakelhieb (1W8)
- Besondere Fähigkeit: Schrecken der Mutation → Furchtprobe SG 16.

Dr. Malcolm Hurst (Endgegner)

- GES 14, TP 30, RK 16
- Angriff: Tentakel +4 (1W8+2) oder Schattenblitz (1W10, 6 m Reichweite)
- Besondere Fähigkeiten:
    - **Magischer Bannkreis** hält alle im Schulgelände fest.
    - **Beschwörung**: alle 3 Runden ruft er 1 Schattenbestie.
    - Schwäche: Lichtquellen oder Kamerablitze verursachen doppelten Schaden.

Ermittlungstabelle Franklin High

(Hinweise – Fundorte – Proben – Ergebnisse)

Nr.	Fundort	Hinweis / Fundstück	Probe (SG)	Ergebnis / Bedeutung
1	Büro des Hausmeisters	Zerbrochener Schlüsselbund mit Initialen „MH“	Spurenlesen 15	„MH“ = Malcolm Hurst, früherer Direktor – Verknüpfung zu Experimenten
2	Flur beim Schrei	Blutspur + Schleifspuren	Spurenlesen 15	Hausmeister wurde gezerrt, Richtung Keller
3	Turnhalle	Graffiti: „Don’t trust the teachers“	Menschenkenntnis 12	Ehemaliger Schüler hat gewarnt, dass Lehrer beteiligt sind
4	Bibliothek	Okkultes Buch, „De Plantis Occulta“ (über Alraunen)	Okkultes Wissen 16	Experimente mit Alraunenextrakten für übermenschliche Heilung
5	Lehrerzimmer	Tagebuch eines Lehrers, letzter Eintrag: „Wir sollten Hurst stoppen…“	Entdecken 14	Hinweis, dass die Lehrer die Experimente kannten, aber schwiegen
6	Umkleidekabinen	Foto (versteckt in einem Spind) – Schüler in Käfigen	Entdecken 15	Eindeutiger Hinweis: Schüler werden unten gefangen gehalten
7	Krankenflügel	Befallener Schüler, röchelt „Keller…“	Heilkunde 14	Die Quelle der Infektion liegt eindeutig dort
8	Chemieraum	Abgerissene Labor-Notiz: „Schatten reagieren auf Licht“	Entdecken 12	Bestätigung der Schwäche der Gegner

Nr.	Fundort	Hinweis / Fundstück	Probe (SG)	Ergebnis / Bedeutung
9	Aula	Tonbandaufnahme (alter Recorder, läuft) – Schüler schreien, Hurst spricht über „neue Evolutionsstufe“	Technik 13	Beweis: Hurst experimentiert an Schülern
10	Kellerzugang	Ritualsymbole an der Wand	Okkultes Wissen 18	Bannkreis hält alle gefangen – Ursprung der magischen Versiegelung
11	Kellerkäfige	Perso eines verschwundenen Schülers	keine	Spieler haben endgültige Bestätigung über das Schicksal der Vermissten
12	Labor	Ritualbuch + Alraunenwurzel in Tank	Okkultes Wissen 15	Schlüssel zum Bannkreis, aber schwer zerstörbar

---

🎲 **Einsatz im Spiel**

- Du kannst die Hinweise **in beliebiger Reihenfolge** ausspielen – so entsteht ein Netz aus Spuren.
- Nicht jeder Hinweis muss gefunden werden, aber je mehr die SCs entdecken, desto klarer wird das Bild.
- Die Spieler **kombinieren**:
  - Hurst war Direktor → Experimente → Schüler verschwinden → Bannkreis verhindert Flucht.
- Am Ende zeigt alles auf **Labor im Keller = Endkampf**.

🎭 SL-Schnellübersicht – Schatten über Franklin High

🔹 **Einstieg**

- **Hausmeister Dunn** ruft Ermittler → Gespräch → Schrei → verschwunden.
- Erste Spuren im Flur.
- Alle Ausgänge **magisch verriegelt**.

🔹 **Szenen-Flow (10 Hauptszenen)**

1. **Das Büro**

- Blutspuren, Schlüsselbund „MH“.
- Spur führt tiefer in die Schule.

2. **Verriegelte Tore**
   - Bannkreis sichtbar, okkulte Probe möglich.
   - Ausgang blockiert.
3. **Treffen mit Schülergruppe**
   - Kara, Ethan, Maya, Jordan, Lucy.
   - Sie schließen sich (vorsichtig) an.
4. **Dunkler Korridor**
   - 1–2 Schattenbestien.
   - Kampf/Furchtprobe.
5. **Bibliothek**
   - Okkultes Buch über Alraunen.
   - Hinweis auf Labor im Keller.
6. **Lehrerzimmer**
   - Tagebuch („wir wollten Hurst stoppen“).
   - Angriff durch befallenen Lehrer.
7. **Sporthalle**
   - Mutation vor den Augen der SCs.
   - Furchtprobe SG 16.
8. **Krankenflügel**
   - Befallene Schüler, röcheln „Keller…“.
   - Heilkunde → bestätigt Ursprung unten.
9. **Keller**
   - Käfige mit Resten von Schülern.
   - Schattenwesen patrouillieren.
10. **Labor (Finale)**
    - Dr. Hurst als Boss.
    - Ritualbuch, Bannkreis, Schattenwesen.
    - Sieg = Bannkreis bricht, Schule frei.

🔹 **Hinweise (Verknüpfung mit Szenen)**

- **Schlüsselbund „MH“** → Hurst.
- **Graffiti/Tonband** → Lehrer wussten Bescheid.
- **Alraunenbuch + Labor-Notiz** → Schattenwesen & Schwäche: Licht.
- **Perso/Foto/Tagebuch** → Schüler verschwinden nicht freiwillig.
- **Ritualsymbole** → Bannkreis = Gefängnis.

🔹 **Eskalationspunkte**

- **Ab Sz. 4**: Jeder Korridor kann Schattenbestien enthalten.
- **Sz. 6–7**: Erste direkte Konfrontation mit Befallenen.
- **Sz. 9**: Horror kulminiert (Käfige, Opfer sichtbar).
- **Sz. 10**: Finale Konfrontation mit Hurst.

🔹 **Optionen für die SCs**

- **Kampf** gegen Schattenwesen.
- **Indizien sammeln** (ermittlerischer Schwerpunkt).
- **Zusammenarbeit** mit Schülern (jeder hat Sonderfertigkeit).
- **Labor zerstören** (Bannkreis fällt).

🎭 Vorlesetexten zu den Szenen

Szene 1 – Das leere Büro

Vorlesetext:
„Das kleine Büro des Hausmeisters ist in schummriges Licht getaucht. Der Geruch von kaltem Kaffee hängt in der Luft, und auf dem Schreibtisch steht eine halbvolle Thermoskanne. Als ihr den Flur betretet, fallen euch sofort ein paar dunkle Tropfen auf dem Boden auf – Blut. Daneben liegt ein abgerissener Schlüsselbund, die Hälfte der Schlüssel fehlt, als hätte jemand sie im Todeskampf fest umklammert. Von draußen dringt nur die Stille der Nacht herein.“

Szene 2 – Verriegelte Tore

Vorlesetext:
„Die schweren Tore des Haupteingangs liegen vor euch. Ihr kennt sie – normalerweise lassen sie sich leicht öffnen. Doch diesmal ist es anders: Als ihr die Metallstreben berührt, beginnt die Luft zu flackern, als würde eine unsichtbare Wand zwischen euch und der Freiheit stehen. Das Licht des Mondes bricht sich an einer unsichtbaren Barriere, die kalt und abweisend wirkt. Etwas hält euch hier gefangen.“

Szene 3 – Begegnung mit den Jugendlichen

Vorlesetext:
„In der Turnhalle brennt noch schwaches Licht. Auf dem glänzenden Hallenboden liegen verstreut Turnbänke und Bälle, als hätte jemand sie hastig umgeworfen. Zwischen den Geräten hocken fünf Jugendliche, die euch mit geweiteten Augen ansehen. Sie wirken erschöpft, verängstigt – und doch erleichtert, nicht allein zu sein.“

Szene 4 – Dunkler Korridor

Vorlesetext:
„Ihr tretet in den Westflügel der Schule. Die Neonröhren an der Decke flackern unregelmäßig, werfen lange, verzerrte Schatten an die Wände. Der Geruch von Staub und Schimmel liegt in der Luft. Plötzlich ertönt ein kratzendes Geräusch, und aus einer aufgestoßenen Tür lösen sich dunkle Gestalten – schattenhafte Bestien, halb Mensch, halb Rauch, die direkt auf euch zuschnellen.“

Szene 5 – Die Bibliothek

Vorlesetext:
„Die Bibliothek ist still und staubig, nur das Ticken einer Wanduhr durchbricht die Ruhe. Lange Regalreihen werfen düstere Schatten, und der Geruch von alten Büchern erfüllt den Raum. In einem verschlossenen Schrank entdeckt ihr ein mächtiges, vergilbtes Buch. Auf den Rändern finden sich hastig hingekritzelte Notizen – Experimente mit Alraunenextrakten, Namen von Schülern… und ein Hinweis auf etwas, das tief im Keller verborgen liegt.“

Szene 6 – Das Lehrerzimmer

Vorlesetext:
„Das Lehrerzimmer gleicht einem aufgebrochenen Tresor. Papiere liegen verstreut, Schubladen sind aufgerissen. Auf einem Tisch liegt ein Zettel mit zittriger Handschrift: ‚Wir müssen Hurst stoppen, bevor es zu spät ist.‘ In diesem Moment schlägt eine Tür zu, und eine verzerrte Gestalt stürzt aus dem Schatten. Ein Mann, gekleidet wie ein Lehrer – doch seine Haut ist von dunklen Adern durchzogen, und seine Augen glühen krankhaft, während er mit einem unmenschlichen Laut auf euch zuspringt.“

Szene 7 – Die Sporthalle

Vorlesetext:
„Die Sporthalle liegt still, als würdet ihr ein verlassenes Spielfeld betreten. Auf den Bänken liegen noch Rucksäcke, Turnschuhe und Jacken – als hätten die Schüler alles stehen und liegen lassen. Plötzlich beginnen Sportgeräte von selbst zu wackeln, erst leicht, dann heftig. Oder – noch schlimmer – ihr seht einen Schüler am Rand, der plötzlich zu schreien beginnt.

Seine Haut wuchert, Knochen brechen, und direkt vor euren Augen verändert sich sein Körper zu etwas Abscheulichem.“

Szene 8 – Der Krankenflügel

Vorlesetext:
„Der Krankenflügel riecht nach Desinfektionsmittel, doch darunter liegt ein süßlicher Gestank von Verwesung. In zwei Betten liegen Schüler. Beide sind bewusstlos, ihre Gesichter von seltsamen Wucherungen überzogen, die sich wie Parasiten in ihre Haut gefressen haben. Ihr Atem geht flach, rasselnd, als kämpften sie gegen etwas Unsichtbares. Für einen Augenblick wirkt es, als würden sie im Schlaf um ihr Leben ringen.“

Szene 9 – Der Keller

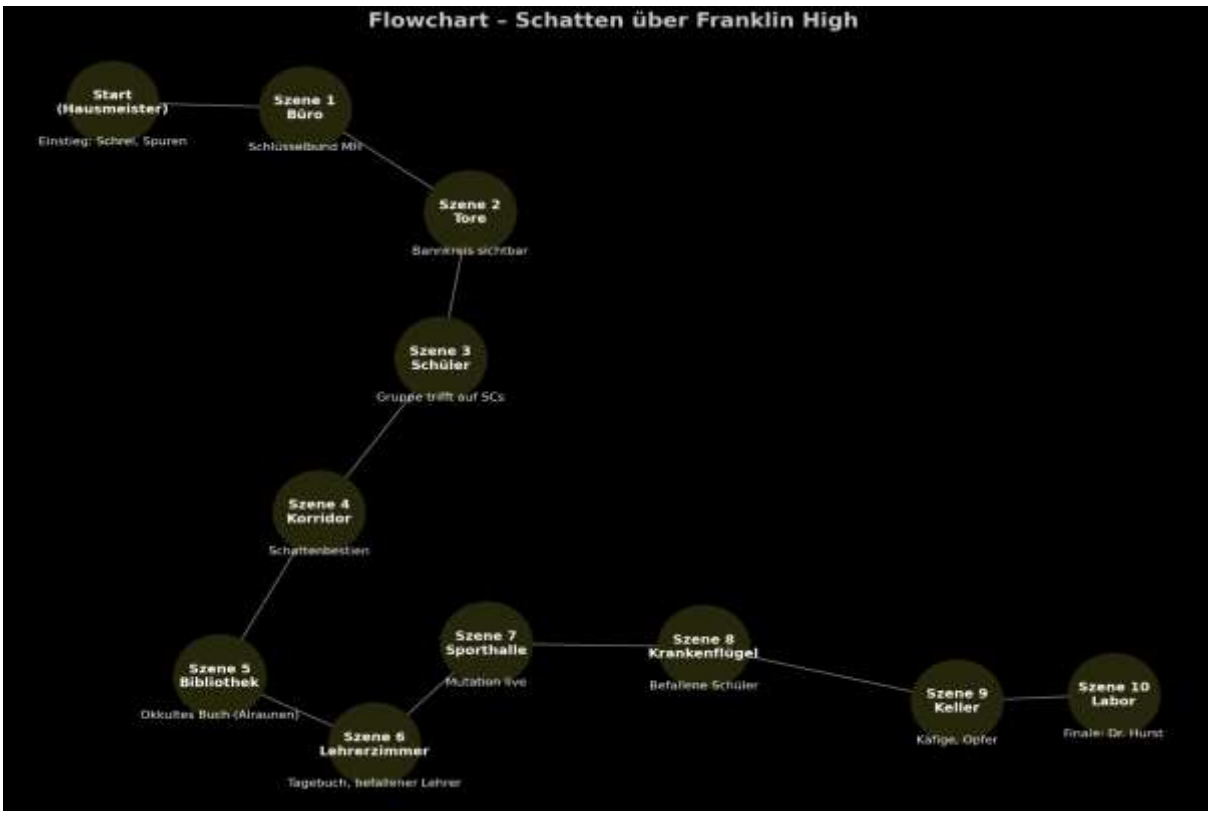
Vorlesetext:
„Eine enge Treppe führt hinunter in die Finsternis. Kalte Luft schlägt euch entgegen, begleitet von einem dumpfen Maschinendröhnen. Unten angekommen, seht ihr Käfige, in denen die Reste von Schülern liegen – zerfetzte Kleidung, verkrümmte Körper. Zwischen den Käfigen bewegen sich gespenstische Gestalten, patrouillierende Wesen, deren Körper grotesk entstellt sind. Ihre leeren Augenhöhlen scheinen euch dennoch zu fixieren.“

Szene 10 – Das Labor

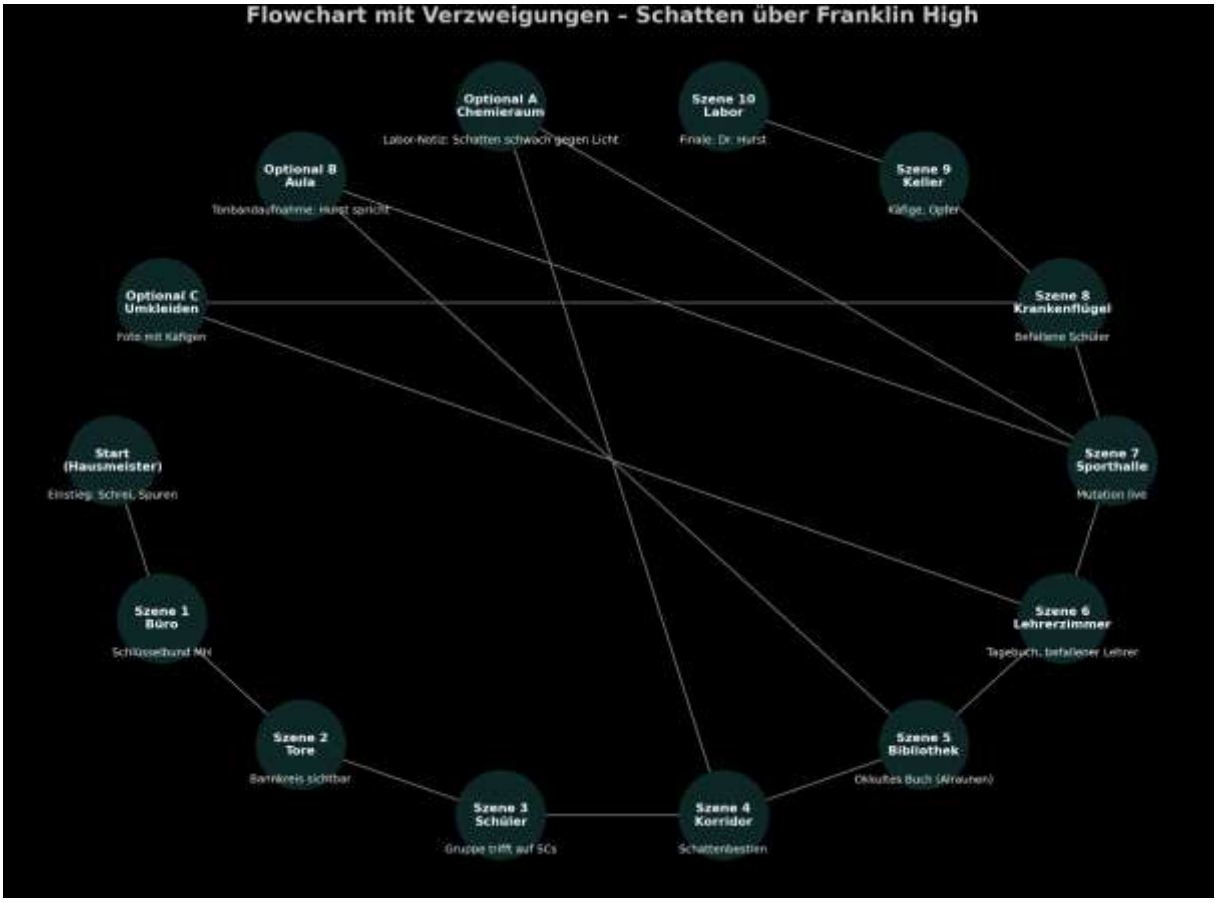
Vorlesetext:
„Das Labor ist ein Alptraum aus Stahl und Blut. Glasbehälter voller trüber Flüssigkeiten stehen in Reihen, an den Wänden sind okkulte Symbole eingeritzt. Im Zentrum erhebt sich eine Gestalt: Dr. Hurst. Sein Körper ist nur noch zur Hälfte menschlich, Tentakel wachsen aus seinem Rücken, seine Stimme klingt verzerrt und doppelt, als er spricht: ‚Ihr seid zu spät. Die Evolution lässt sich nicht aufhalten!‘ In diesem Moment bebt der Raum – Käfige brechen auf, und weitere Schattenwesen stürzen heraus, während der Direktor selbst mit irrem Lachen auf euch losgeht.“

Flowcharts Abfolge

Flowchart Szenenabfolge (Linear):



Flowchart Abfolge (Nichtlinear)



Handouts für Schatten über Franklin High

Handout 1 – Tagebuchseite eines Lehrers

(Fundort: Lehrerzimmer)

„15. März
Ich weiß nicht, wie lange ich das noch mit ansehen kann.
Dr. Hurst spricht von Fortschritt, aber das, was wir tun, ist Folter. Schüler in Käfigen, Injektionen mit dieser Wurzel – und dann… diese Veränderungen.
Ich habe Angst, dass wir alle Teil eines Verbrechens sind, das niemand je erfahren darf.
Morgen will ich mich Harold (Dunn) anvertrauen. Vielleicht kann er helfen…"

Handout 2 – Labor-Notiz (zerrissenes Blatt)

(Fundort: Chemieraum)

„…Reaktion eindeutig. Schattenwesen meiden grelles Licht.
Taschenlampen = nur bedingt wirksam.
Bester Effekt bisher: plötzliche Blitze → vollständige Desorientierung.
Anwendungsmöglichkeiten: Verteidigung, Bannunterbrechung…"

Handout 3 – Foto aus den Umkleiden

(Fundort: Umkleidekabinen, versteckt in einem Spind)

Eine verwackelte Schwarz-Weiß-Aufnahme zeigt fünf Jugendliche in Käfigen.

- Zwei wirken bewusstlos, einer hat seltsame Wucherungen am Hals.
- Im Hintergrund ist eine Gestalt im weißen Arztkittel zu sehen, das Gesicht verschwommen.
  (Am Rand mit Kugelschreiber: „Keller – nicht alleine hingehen!")

Handout 4 – Tonband-Transkript

(Fundort: Aula, alter Recorder läuft noch)

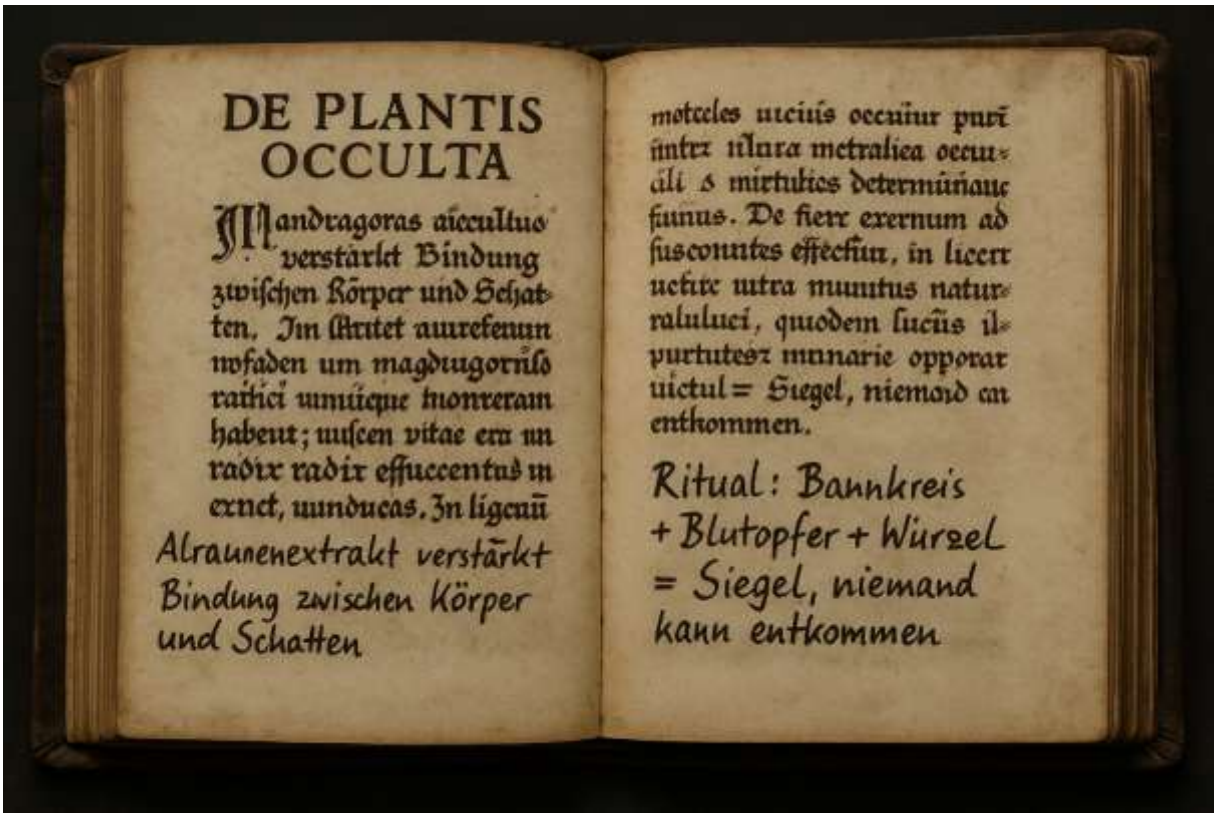
> **Stimme Hurst**: „Ihr müsst verstehen – dies ist der nächste Schritt der Evolution. Eure Opfer sind nicht umsonst.“
> **Schüler (unverständlich, schreit)**
> **Hurst**: „Bald wird das Licht selbst gehorchen…“
> *[lautes Krachen, dann Ende der Aufnahme]*

Handout 5 – Okkultes Buch (Bibliothek)

(Fundort: Bibliothek, schwerer Band „De Plantis Occulta“)

Randnotizen von Hurst:

- „Alraunenextrakt verstärkt Bindung zwischen Körper und Schatten.“
- „Ritual: Bannkreis + Blutopfer + Wurzel = Siegel, niemand kann entkommen.“



Fall 13: Todesfahrt der *Aurora*

(Abschluss-Szenario für den Kriminalfallband)

🎭 Aufhänger

Die Spielergruppe wird von der Küstenpolizei, dem FBI oder einem privaten Auftraggeber hinzugezogen:
Auf der *Aurora*, einem modernen Kreuzfahrtschiff (inspiriert von der Costa Concordia), ist ein Mord geschehen. Die Schiffsführung versucht, den Vorfall herunterzuspielen – zu viele Investoren und internationale Gäste sind an Bord. Doch bald wird klar: Hinter dem Mord steckt mehr.

Willkommen an Bord

Die *Aurora* ist ein schwimmender Palast: elf Decks, über dreitausend Passagiere, eine Crew, die den Glamour aufrechterhält. Hier sollen Sorgen verschwinden – unter Sonne, Pool und Champagner.

Doch ein Mord geschieht, und die Idylle zerbricht.
Die Spielergruppe wird an Bord geholt – offiziell als Berater, inoffiziell, weil jemand an Land wissen will, was wirklich los ist. Was wie ein klassischer „Kabinen-Krimi" beginnt, wächst sich zu einem Netz aus Intrigen und Finanzverbrechen aus.

Und während die Ermittler den Mörder beinahe überführen, kippt das Szenario in den Abgrund: Das Schiff selbst kentert. Panik, Dunkelheit, Wasser und Wesen, die in der Not auf Jagd gehen.

Szenen

Kapitel 1 – Mord in der Kabine

Die Ermittler werden direkt nach dem Mord hinzugezogen. Das Opfer ist **Miriam Stokes**, eine britische Finanzprüferin, Passagierin erster Klasse.

Szene: Fundort

- Kabine 1107, Deck 9. Tür von innen verriegelt, Fenster leicht geöffnet.
- Miriam liegt regungslos auf dem Bett, scheinbar an Herzversagen verstorben.
- Doch die Spuren sind seltsam: ein halb geleertes Glas Rotwein, Schaum am Mundwinkel.

Spuren & Hinweise

1. Im Wein: Spuren eines seltenen Nervengifts (Analyse erfordert Fachwissen).
2. Fingerabdrücke auf der Minibar, die nicht zur Crew passen.
3. Ein zerrissenes Blatt mit Zahlenkolonnen im Safe (Rest fehlt).

4. Schmuckschatulle offen, eine Speicherkarte fehlt.
5. Eine Stewardess hat am Abend zuvor einen Mann im Offiziersrock vor der Kabine gesehen.

Falsche Fährten

- Der Ehemann eines Gastes behauptet, Miriam habe Schulden bei ihm gehabt.
- Ein Offizier (jung, ehrgeizig) war in der Nähe, aber vermutlich unschuldig.

Kapitel 2 – Die Spuren führen tiefer

Das Schiff ist ein Mikrokosmos: Crew, Passagiere, versteckte Rivalitäten.

Tatortarbeit

- Im Safe weitere Unterlagen: Miriam untersuchte die Finanzen von *Aurora Shipping Ltd*.
- Ein Laptop fehlt. Später Hinweise, dass es von der Security konfisziert wurde.

Zeugen

- **Anaïs (Stewardess)**: verängstigt, fühlte sich beobachtet.
- **Sicherheitschef Lopez**: will die Sache vertuschen, spricht von „Herzversagen".
- **Mitreisende**: Miriam war in den letzten Tagen angespannt, mied Gesellschaft.

Neue Fährten

1. Kameraaufnahmen von Deck 9 zeigen Ausfälle im Überwachungssystem.
2. Gespräch im Bordcasino: ein Investor, der mit Miriam gestritten hatte.
3. Ein Barmann berichtet, Miriam habe am Vorabend „zu viele Fragen" gestellt.

Kapitel 3 – Schatten über der Aurora

Die Ermittler stoßen auf Widerstand: Der Kapitän will Ruhe bewahren, der Reeder hat seine Anwälte an Bord. Doch immer klarer wird: Der Mord war kein isoliertes Verbrechen.

Intrige an Deck

- Miriam arbeitete undercover für eine NGO, die Geldwäsche im Schifffahrtssektor untersucht.
- Im Kasino-Deck laufen hochkarätige Geschäfte, verborgen unter der Fassade.
- Erste Offizierin Carla Rivas deutet an, dass „dunkle Transporte" über die Aurora abgewickelt werden.

Enthüllungen

- Maschinenraum: ein Mechaniker findet Dokumente, die den Reeder **Victor Marconi** mit Waffenhandel in Verbindung bringen.

- Eine Stewardess übergibt den Ermittlern heimlich eine Kopie von Miriams USB-Stick – voller Transaktionslisten.
- Doch die entscheidende Speicherkarte bleibt verschwunden.

Falsche Spuren

- Ein italienischer Investor wirkt verdächtig, war aber nur ein lautstarker Gläubiger.
- Gerüchte über „Miriams Liebhaber" – doch er ist ein Informant, der sich verborgen hält.

Kapitel 4 – Vor der Konfrontation

Die Ermittler haben genug Material, um Marconi und den Kapitän unter Druck zu setzen. Doch bevor es zur Konfrontation kommt, geschieht die Katastrophe.

Auslöser

- Ein riskantes Manöver, um die Küste schneller zu erreichen.
- Das Schiff läuft auf Grund, kippt bedrohlich auf die Seite.
- Alarmsirenen heulen, Lichter flackern, Wasser bricht in die unteren Decks.

Atmosphäre

- Panik bricht aus: schreiende Passagiere, strauchelnde Crew.
- Notbeleuchtung, Sirenen, Rauch.
- Erste Opfer im Gedränge.

Hier ändert das Szenario den Ton: Von Krimi zu Katastrophen-Horror.

Kapitel 5 – Die Jagd im Wrack

Das Schiff liegt auf der Seite, Passagiere kämpfen ums Überleben. In diesem Chaos tauchen die **Kallikantzaroi** auf: amphibische, schattenhafte Wesen, die sich von Angst angezogen fühlen.

Wesenauftritte

- Kleine Rudel (3–5), die aus den gefluteten unteren Decks aufsteigen.
- Jagen in Dunkelheit, meiden Feuer und starke Lampen.
- Sie greifen panische Passagiere an – SCs müssen entscheiden, ob sie kämpfen oder retten.

Ereignisse im Kentern

- Stromausfall: Dunkelheit.
- Wasser bricht in die Gänge: Reflexproben.
- Explosion im Maschinenraum: Trümmer, Feuer.
- Deck kippt erneut: Balanceproben.

- Eingeklemmter Passagier: moralisches Dilemma.

Kapitel 6 – Der Weg ins Freie

Die SCs bahnen sich mit anderen Überlebenden den Weg durch das gekenterte Schiff.

Szenische Orte

1. Umgestürztes Theater – Sitze wie Barrikaden, Wesen in den Rängen.
2. Maschinenraum – Explosionen, Wasser, Schwelbrände.
3. Pooldeck – jetzt ein tiefer Schacht.
4. Brücke – halb geflutet, letzte Option: Fenster zerschlagen, ins Wasser.

Spannung

- Immer wieder Angriffe der Wesen.
- Passagiere bitten um Hilfe.
- Zunehmend klaustrophobisch: Zeit läuft ab.

Kapitel 7 – Am Ufer

Schließlich erreichen die Ermittler Land. Sie sind gerettet – doch der Fall ist nicht vorbei.

Nachspiel

- Überlebende Passagiere, Chaos an der Küste.
- Ermittler haben Beweise und Zeugen: die Verschwörung kann aufgedeckt werden.
- Finale Konfrontation mit Marconi und seinen Handlangern.

Stimmung

- Das Schiff sinkt langsam, Rauch über dem Meer.
- Schreie und Sirenen hallen noch nach.
- Die Ermittler wissen: Der Mord war nur der Auslöser für ein viel größeres Netz an Verbrechen.

NSCs

Miriam Stokes – Opfer (Finanzprüferin)

- **Rolle**: Opfer, liefert durch ihre Unterlagen den Kern des Falls.
- **Abwehrgrad**: 12
- **TP**: 8
- **Attribute**: ST 8, GE 10, KO 10, IN 15, WE 13, CH 11

- **Fertigkeiten**: Buchhaltung +8, Computer +6, Bluffen +2
- **Besonderheiten**: Trug stets USB-Stick und Notizbuch bei sich.

Kapitän Lorenzo Vega – Schiffskapitän

- **Rolle**: Stolz, traditionsbewusst, vertuscht die Verschwörung.
- **Abwehrgrad**: 14
- **TP**: 16
- **Attribute**: ST 12, GE 10, KO 13, IN 12, WE 12, CH 15
- **Fertigkeiten**: Führen +7, Einschüchtern +4, Navigation +6, Bluffen +5
- **Besonderheiten**: Will „sein Schiff“ retten, selbst wenn es Menschenleben kostet.

Carla Rivas – Erste Offizierin

- **Rolle**: Zerrissen zwischen Pflicht und Gewissen. Könnte zu den SCs überlaufen.
- **Abwehrgrad**: 13
- **TP**: 14
- **Attribute**: ST 11, GE 12, KO 12, IN 14, WE 13, CH 12
- **Fertigkeiten**: Führen +6, Diplomatie +5, Seefahrt +7, Heimlichkeit +3
- **Besonderheiten**: Kennt geheime Finanztransporte, kann als Schlüsselzeuge dienen.

Antonio Lopez – Sicherheitschef

- **Rolle**: Zynisch, loyal gegenüber dem Kapitän, „macht seinen Job“.
- **Abwehrgrad**: 15
- **TP**: 18
- **Attribute**: ST 13, GE 12, KO 14, IN 11, WE 12, CH 9
- **Fertigkeiten**: Einschüchtern +6, Nahkampf +5, Beobachten +4
- **Besonderheiten**: Hat die Speicherkarte von Miriams Laptop, versteckt in seinem Büro.

Victor Marconi – Reeder / Antagonist

- **Rolle**: Strippenzieher der Verschwörung, meist nicht direkt in Gefahr.
- **Abwehrgrad**: 12
- **TP**: 12
- **Attribute**: ST 9, GE 10, KO 11, IN 15, WE 12, CH 16

- **Fertigkeiten**: Diplomatie +7, Bluffen +8, Wissen (Finanzen) +10
- **Besonderheiten**: Arrogant, glaubt, unantastbar zu sein.

Giorgio Bellanti – Investor

- **Rolle**: Roter Hering. Streitet lautstark, ist aber nur ein Gläubiger.
- **Abwehrgrad**: 11
- **TP**: 10
- **Attribute**: ST 11, GE 9, KO 12, IN 10, WE 9, CH 12
- **Fertigkeiten**: Bluffen +4, Einschüchtern +3

Wesen – Kallikantzaroi

(Schattenhafte, amphibische Rudeljäger – eher Bedrohung als Endgegner)

- **Abwehrgrad**: 14
- **TP**: 9
- **Bewegung**: 12 m (Klettern 9 m, Schwimmen 12 m)
- **Angriffe**:
    - Klauen: +3 (1W6+1 Schaden)
    - Biss: +3 (1W4+2, zusätzlich Panikwurf SG 12 beim Opfer)
- **Rettungswürfe**: Reflex +3, Zähigkeit +2, Willen +1
- **Besonderheiten**:
    - Dunkelsicht 18 m
    - Lichtscheu: -2 auf Angriffe bei starker Beleuchtung
    - Rudeltaktik: +1 AT/PA pro beistehendem Kallikantzaros
- **Verhalten**: jagen in Gruppen, greifen panische Passagiere an, meiden gut organisierte Gegenwehr.

⚙ Spielmechanik & Dramaturgie

- **Zwei Phasen**:
    1. Klassischer Kriminalfall (Indizien, Zeugen, Ermittlungen, Intrige).
    2. Katastrophen-Überlebensspiel (Ereignistabelle + Wesenangriffe).
- **Stimmungskurve**:
    - Beginn: Agatha-Christie-auf-See.

    - Mitte: Polit-Thriller mit Finanzintrigen.
    - Finale: Katastrophen-Horror à la *Poseidon Inferno* mit Wesen-Jagd.
- **Belohnung**: Die Ermittler entkommen mit Beweisen und Überlebenden – und haben das Recht, die Wahrheit über die „Aurora-Verschwörung“ ans Licht zu bringen.

Ereignistabelle – Kentern der Aurora

(W20-Tabelle, pro Szene/Deck ein Wurf oder bei Bedarf spontan einsetzen)

Wurf	Ereignis
1–2	**Totale Dunkelheit** – Notstrom fällt aus, SCs nur mit Taschenlampen.
3–4	**Wasser bricht ein** – Reflex SG 14 oder 1W6 Schaden durch Treibgut.
5–6	**Deck kippt** – Balancewurf SG 12 oder 1W6 Sturzschaden.
7–8	**Explosion Maschinenraum** – 1W6 Feuerschaden, Rauch erschwert Sicht.
9–10	**Panische Menge** – SCs müssen Diplomatie/Einschüchtern SG 13 schaffen, sonst getrennt.
11–12	**Eingeklemmter Passagier** – Entscheidung: helfen (Zeitverlust) oder zurücklassen.
13–14	**Wesenüberfall** – Rudel von 3 Kallikantzaroi greift an.
15–16	**Leiche treibt vorbei** – Panikprobe Willen SG 12.
17	**Zugang blockiert** – Weg verschüttet, alternative Route suchen.
18	**Kurzschluss** – Funken, Metalltüren blockieren, GE-Probe SG 14 zum Öffnen.
19	**Funkspruch** – Küstenwache kündigt Hilfe in „30 Minuten“ an.
20	**Plötzliches Kippen** – Alle stürzen 1W6 Etagen, Reflex SG 15 halbiert Schaden.

⚓ **Deckaufbau der *Aurora***

Deck 1 – Unterer Maschinenraum

- Hauptmaschinen, Treibstofftanks, technische Schächte
- Zugang streng gesichert

Deck 2 – Oberer Maschinenraum & Lagerräume

- Wartungsbereich, Kühlräume, Vorratslager
- Kleine Crew-Schlafbereiche

Deck 3 – Crew-Deck

- Mannschaftsunterkünfte, Kantine, Infirmary (Krankenstation)
- Sicherheitsbüro von Lopez

Deck 4 – Theater & Konferenzbereich

- Großes Bordtheater
- Mehrzweckräume, teilweise Shops

Deck 5 – Kasino & Restaurants

- Kasino, Nachtclub, Bars
- Großes Hauptrestaurant, Buffetbereich

Deck 6 – Pool & Freizeitbereich

- Offenes Pooldeck (mit Glasdach)
- Sporthalle, Fitnessräume
- Kinderbereich

Deck 7 – Kabinendeck (Standard)

- Kabinen der mittleren Preisklasse
- Mehrere Treppenhäuser, Lifte

Deck 8 – Kabinendeck (gehoben)

- Bessere Kabinen, kleine Lounges
- Miriam Stokes' Kabine liegt hier (VIP-Bereich 1107)

Deck 9 – Suiten & VIP-Lounge

- Luxuskabinen, private Lounges
- Zugang nur mit Schlüsselkarte

Deck 10 – Offiziersdeck

- Kapitänssalon, Offiziersmesse
- Karte & Navigationsräume

Deck 11 – Brücke

- Steuerung, Funk, Kontrollräume
- Notfalltreppenhaus nach außen

Handouts

Handout 1 – Tagebuchseite von Miriam Stokes

(gefunden im Safe, leicht zerknittert, Ecken mit Wasserflecken)

„Sie glauben, ich sehe nicht, was hier geschieht.
Aber die Aurora ist kein Schiff – sie ist ein Tresor.
In ihren Wänden zirkulieren mehr Schwarzgelder, als ganze Staaten im Jahr bewegen.
Ich habe die Zahlen, ich habe die Namen.
Wenn ich das Schiff verlasse, wissen sie, dass es vorbei ist."

Am Rand in Eile hingekritzelte Zahlen:
17-09 / 12.450.000 / AurSh Ltd.

Handout 2 – Kryptische Zahlenkolonnen

(zerrissene Seite, Hälfte fehlt, Kaffeefleck am Rand)

```
AurSh Ltd. – Transferliste

Q3/2024:
  03/07: 2.400.000 → Offshore CYPR
  21/07: 4.100.000 → „M.Consulting"
  04/08: 6.300.000 → C._._ (unleserlich)

Q4/2024:
  12/09: 12.450.000 → ...
  18/10: 3.900.000 → E. Foundation
```

Handout 3 – Sicherheitsbericht (interne Notiz)

(gefunden im Büro des Sicherheitschefs Lopez, auf offiziellem Aurora-Briefpapier)

Betreff: Vorfall Deck 9 – Kameraausfall
Datum: 17.09.2024
Von: Head of Security, A. Lopez

- CCTV-System auf Deck 9 zwischen 21:35 und 22:10 Uhr ausgefallen.
- Lokale Aufzeichnung unbrauchbar (Systemfehler).
- Keine Crew im Bereich gemeldet.
- Meldung an Kapitän **unterdrückt** – Anweisung: „Keine unnötige Unruhe".

Randnotiz, mit Kugelschreiber:

„Stokes war in dieser Zeit in ihrer Kabine. Zufall? – A."

Handout 4 – Zeitungsartikel (Nachspiel, für Stimmung)

(Portland Tribune, zerknitterter Zeitungsausschnitt, zwei Tage später)

„Todesfahrt der *Aurora*: Luxusschiff kentert vor Küste"

Portland – Über 3000 Passagiere und Crewmitglieder befanden sich an Bord, als die *Aurora* in der Nacht vom Kurs abkam und in Küstennähe kenterte. Die Zahl der Toten ist noch unklar.Augenzeugen berichten von Panik, Chaos und unzureichenden Evakuierungsmaßnahmen.

Unter den Passagieren befand sich auch die britische Finanzprüferin Miriam Stokes, die den Untergang nicht überlebte. Erste Gerüchte über Unregelmäßigkeiten in den Finanzen des Reeders **Victor Marconi** kursieren bereits.

Am Rand von Hand notiert:

„Beweise sichern – die Wahrheit darf nicht untergehen."

Handout 5 – Passagierliste (Auszug)

(Fotokopie, die Miriam in ihrer Kabine versteckt hatte)

Auszug – VIP Gäste Deck 9–10

- Victor Marconi – Eigentümer Aurora Shipping Ltd.
- Carla Rivas – Erste Offizierin
- Giorgio Bellanti – Investor, Bauunternehmer
- Emily Chen – NGO-Vertreterin (Green Oceans)
- Jonathan Hale – Anwalt (Marconi Gruppe)

Unter „Emily Chen" ist ein handgeschriebener Haken.

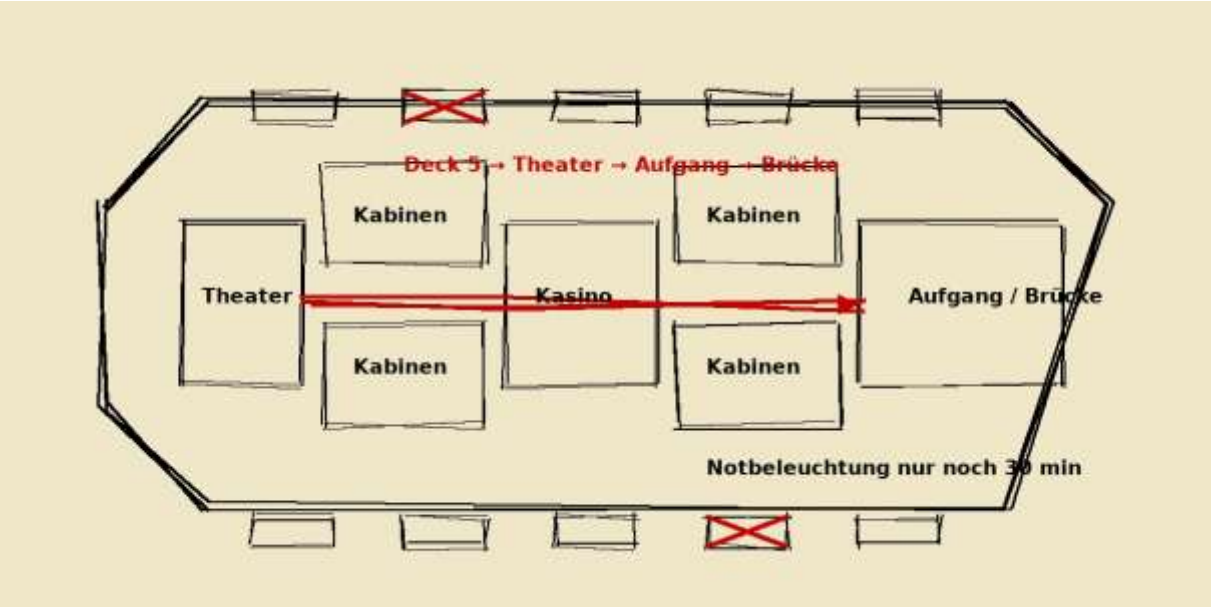
Handout 6 – Evakuierungsplan (zerknittert, fleckig)

(von einem Crewmitglied verloren, SCs können es beim Kentern finden)

Skizze: ein schematischer Plan der *Aurora*.

- Rote Kreuze markieren ausgefallene Rettungsboote.
- Mit Edding: „Deck 5 → Theater → Aufgang → Brücke".
- Notiz: „Notbeleuchtung nur noch 30 min".

(Vorschlag, am besten selber von Hand zeichnen für höchste Autentizität)



Liste Krimis:

🕵️ **Top 40 Kriminalfälle für Grimm „Polizeifälle“**

#	Fall / Vorlage	Besonderheit für Grimm-Adaption
1	*Castle* – „Always“	Serienkiller mit Symbolfetisch, mögliche Wesenprägung
2	*Castle* – „Hell Hath No Fury“	Mord in politischem Umfeld, dunkler Hexenzirkel im Hintergrund
3	*Castle* – „Demons“	Spukhaus-Ermittlung, passt perfekt für Geister-Fall
4	*The Mentalist* – Red John	Serienkiller mit Sektenhintergrund → als Grimm umsetzbar
5	*The Mentalist* – „Crimson Casanova“	Verführer-Wesen, sexuelle Manipulation als Spur
6	*Agatha Christie – Und dann gabs keines mehr*	Kammerspiel mit tödlichem Countdown
7	*Agatha Christie – Tod auf dem Nil*	Mord auf Reise – Wesen unter Passagieren

#	Fall / Vorlage	Besonderheit für Grimm-Adaption
8	*Agatha Christie – Das Böse unter der Sonne*	Urlaubsparadies, Illusion, Identitätswechsel
9	*Sherlock (BBC)* – „The Hounds of Baskerville“	Halluzinogene + Wesenmythos: perfekte Mischung
10	*Sherlock Holmes – The Musgrave Ritual*	Altes Familiensiegel und ein tödliches Ritual
11	*Broadchurch* – Staffel 1	Kindermord in verschlossener Küstengemeinschaft
12	*True Detective* – Staffel 1	Okkultismus, Masken, Südstaaten-Mystik
13	*Luther* – „The Puppet Master“	Manipulativer Täter steuert andere zu Morden
14	*Miss Marple – Das Schicksal in Person*	Theater, Intrige, Spiegelsymbole
15	*Knives Out* (2019)	Familiendrama mit Wendung – mit einem Wesen als Täter umdeutbar
16	*Twin Peaks* – Laura Palmer	Kleinstadtgeheimnis + spirituelle Paralleldimensionen
17	*The X-Files* – „Home“	Degenerierte Familie in Isolation – Wesen oder Fluch
18	*Bones* – „The Woman in White“	Mord bei einer Hochzeit, Geistererscheinung möglich
19	*Mindhunter*	Profiling-Fall: Wesen, das sich selbst nicht erkennt
20	*Columbo* – „Etude in Black“	Musiker-Mord mit versteckter okkulter Note
21	*Veronica Mars* – Lilly Kane	Highschool-Mord mit Geistererscheinungen im Hintergrund
22	*Deadly Women* – „Black Widows“	Frauen als Täterinnen mit Blutbader-Elementen
23	*Whitechapel* – Moderne Jack-the-Ripper-Imitation	Wer ist Mensch, wer Wesen?
24	*Broadchurch* – Staffel 2	Prozessdrama: Wahrheit vs. Trauma
25	*Gosford Park*	Gesellschaftskrimi – Wesen versteckt sich als Butler
26	*Hannibal* – Staffel 1	Kannibalistischer Täter mit kultischem Wesenstatus
27	*Gone Girl*	Opfer inszeniert eigenes Verschwinden – Fuchs-Wesen?
28	*Zodiac* (Film)	Serienkiller ohne klares Muster – Mythos im Hintergrund
29	*Sieben* (Seven)	Tötungen nach Todsünden – ideal für einen Symbol-Wesenmörder

#	Fall / Vorlage	Besonderheit für Grimm-Adaption
30	*The Fall* – Belfast-Fall	Täter führt Doppelleben, Wesen in Zivilgesellschaft
31	*Mare of Easttown*	Mord mit familiärer Tiefe – das Wesen ist Opfer statt Täter
32	*Dark Winds*	Navajo-Ermittler mit spirituellem Hintergrund – übersetzbar
33	*Shutter Island*	Wahnsinn, Erinnerung, Selbsttäuschung – Wahrnehmung verzerrt
34	*The Watcher* (Netflix)	Haus wird beobachtet – dämonischer Ort oder Wesen?
35	*The Outsider* (Stephen King)	Wesen, das Gestalt von Schuldigen annimmt
36	*Die purpurnen Flüsse*	Kloster, Körperrituale – hervorragend übertragbar
37	*Inspektor Barnaby* – „Tote singen nicht“	Mord in Chor mit Notenzeichen als Hinweis
38	*Death Note*	Übernatürliches Schreiben = Wesen-Artefakt?
39	*Broadchurch* – Staffel 3	Missbrauch, Gemeindeverschwörung, Schweigen
40	*The Bridge*	Täter nutzt Gesellschaftskritik als Motiv – Wesen beeinflusst Öffentlichkeit?

🔎 **Zusätzliche 25 klassische Kriminalfälle für dein Team-orientiertes Ermittlungs-Szenario**

#	Vorlage	Besonderheit für Grimm-Übertragung
41	*Agatha Christie – Mord im Orient-Express*	Geschlossener Raum (Zug), jeder hat ein Motiv – großartig für Gruppendynamik
42	*Agatha Christie – Ein Schritt ins Leere* (*Sad Cypress*)	Giftmord mit Indizienkette – hervorragend für Detailarbeit
43	*Sherlock Holmes – Der Daumen des Ingenieurs*	Verstümmelung statt Mord – ungewöhnlicher Startpunkt
44	*Columbo* – „Murder by the Book“	Täter glaubt zu clever zu sein – Fokus auf mentale Duelle
45	*Tatort* – „Weil sie böse sind“	Banaler Anlass – brutale Tat, Täter ohne Reue
46	*Kommissarin Lund* – Staffel 1	Komplexe Ermittlungen mit politischem Hintergrund
47	*Bosch* – Staffel 3	Mordfall eines Obdachlosen mit Verbindungen zur High Society

#	Vorlage	Besonderheit für Grimm-Übertragung
48	*Wallander* – „Hunde von Riga“	Skandinavischer Realismus, politische Verstrickungen
49	*Murder, She Wrote* – „Stage Struck“	Theaterensemble – Mörder im Rampenlicht
50	*Die Brücke* (*Bron/Broen*) – Staffel 1	Leiche auf der Landesgrenze, zwei Ermittlungsstile prallen aufeinander
51	*Broadchurch* – Staffel 1 (nochmals)	Hervorragendes Team-Ermittlungsstück
52	*Der Kommissar* – „Das goldene Pflaster“	Mord in Krankenhausmilieu – Beziehungsgeflechte
53	*Endeavour* (Inspector Morse Prequel) – „Muse“	Kunstraub, Mord, intellektuelle Täterin
54	*True Detective* – Staffel 3	Zeitsprünge, Erinnerungslücken, klassische Deduktion
55	*Line of Duty* – Staffel 2	Polizist unter Verdacht – Korruption & interne Ermittlung
56	*Grantchester*	Pfarrer als Ermittler, Taten aus Moral, Glaube, Lüge
57	*Agatha Raisin* – „The Quiche of Death“	Ländlicher Mordfall mit britischem Humor und viel Ermittlung
58	*Der letzte Zeuge* – „Tod in Berlin“	Pathologe als Hauptfigur – gerichtsmedizinischer Einstieg
59	*The Night Of* (HBO)	Täter scheinbar klar, aber: Indizien vs. Wahrheit
60	*Inspector Lynley* – „Playing for the Ashes“	Familiengeheimnisse, psychologisch komplex
61	*McDonald & Dodds* – „The Fall of the House of Crockett“	Exzentrische Familie, Geheimnisse, britischer Flair
62	*Poker Face* – „Rest in Metal“	Mord im Tourbus – Motiv zwischen Neid und Rache
63	*Rizzoli & Isles* – „I Kissed a Girl“	Mord im lesbischen Nachtclub – Spuren, Diskriminierung, Verdrängung
64	*The Closer* – „You Have the Right to Remain Jolly“	Täter tarnt sich als Weihnachtsmann – origineller Fall
65	*Broadchurch* – Staffel 3 (erneut)	Aufdeckung eines lang verborgenen Missbrauchs – komplex, sozial realistisch